84 PÁGINAS CON TODO LO QUE BUSCAS EN MANGA + CD ROM + REGALO ESPECIAL

MÁS MANGA

Marzo
Número 1 / año 2000
P.V.P. 750 ptas / 4,50 €

ARISU, mitología en dibujos

POKEMON

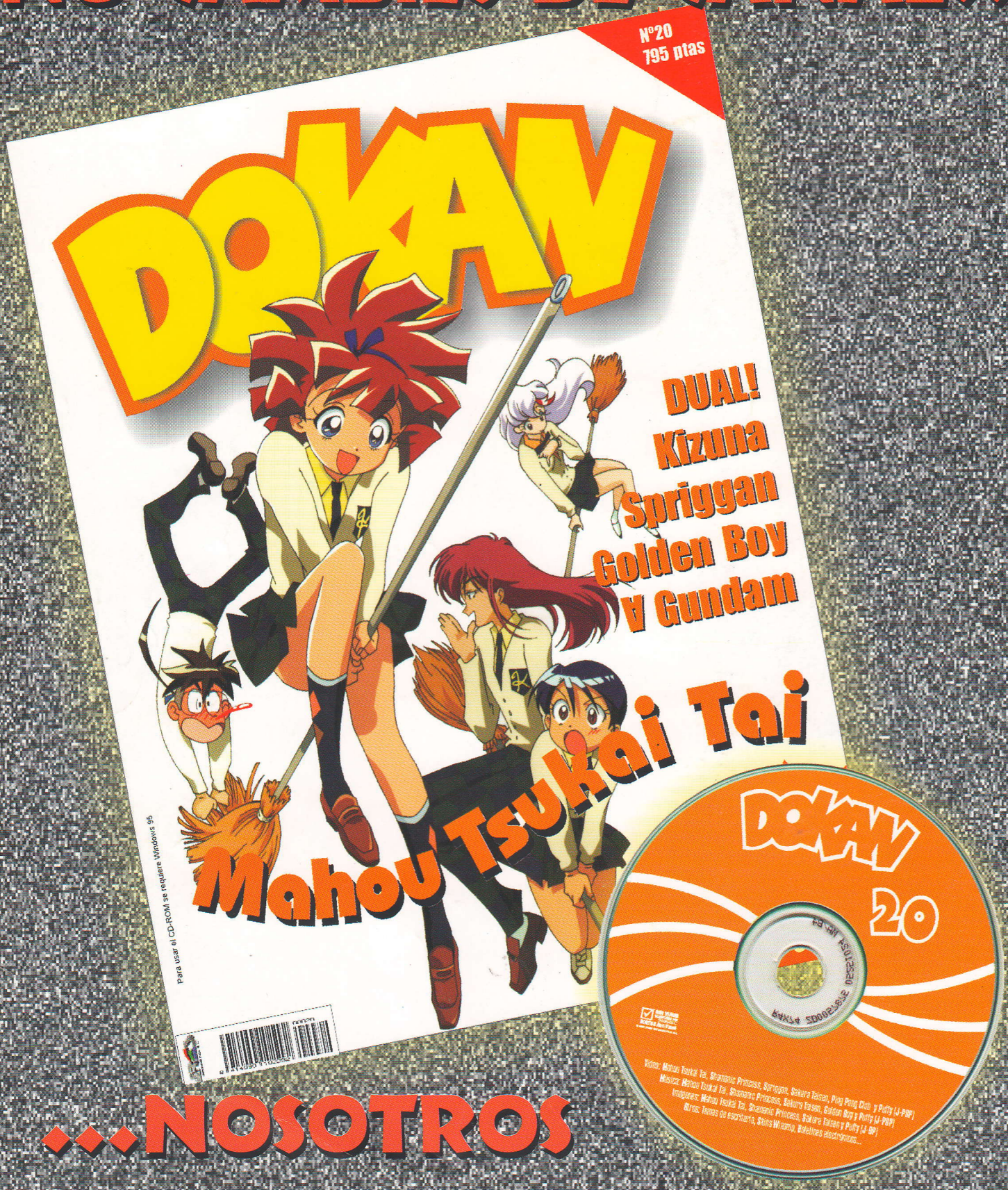
BOKU NO CHIKYUU O MAMOTTE
please save my earth

RUROUNI KENSHIN

ZETSUAI

Miki Koishikawa

NO CAMBIES DE CANAL...



...NOSOTROS CAMBIAMOS POR TI

ESCAFLOWNE

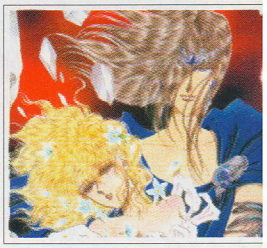
MÁS MANGA

Editorial

En tus manos tienes el fruto del trabajo de varias personas que han apostado por una concepción diferente a la que actualmente impera en las publicaciones de manga y anime en este país.
El caso del manga y el anime es curioso, porque a pesar de ser consumido por un grupo bastante amplio de personas, sólo el realmente aficionado sabe sacarle el jugo por completo, motivado entre otras cosas, porque los productos que se editan están pensados para el aficionado incondicional y no para el resto.
Para ello nace MÁS MANGA, una revista que trata de servir tanto al aficionado como al que simplemente quiere informarse o iniciarse algo más en esta afición.
Esperamos cumplir con todas vuestras expectativas y poder contar con vosotros a cada pasito de nuestro largo camino.
Hemos apostado fuerte, y lo hacemos con mucha ilusión.

Va por ustedes.
La Redacción

3 LA IMAGEN DEL MES
4 EDITORIAL Y SUMARIO
5 Anime & Manga Noticias DESDE ESPAÑA
6 SUDAMÉRICA
7 DESDE JAPÓN
10 COLABORACIONES
11 タッチ
14 Please save my earth ぼくの地球を守って
21 OZ
24 JOJO'S BIZARRE ADVENTURES
29 MARMALADE BOY
34 CYBER GPX FORMULA
39 PRINCESA MONONOKE
43 The weathering continent
46 Zetsuai 絶 1989 愛
50 Arisu
58 Rurouni Kenshin
64 SILENT HILL VS KOUDELKA
66 Shimizu Reiko
69 CAFETERÍAS MANGA
70 POKÉMON
73 Nanase Aikawa
75 CHICAS MALAS Y MARIPOSAS DE ACERO
80 UN POCO DE MÚSICA
82 PRÓXIMO NUMERO



Anime & Manga Noticias

CONVENCIONES

.MANGA JEREZ- 2000. "OTAKU REVOLUTION"

DÍAS 17, 18 y 19 de MARZO

El día 17 a las 16 horas se inaugura en el Instituto Ferial de Cádiz, Parque González Hontoria, de Jerez, el Salón Manga- Jerez 2000 "Otaku Revolution". Organizado por el Ayuntamiento de Jerez - Delegación Municipal de Juventud, y la Asociación OTAKU-SHIN, contará con diversas mesas redondas, muchísimas proyecciones de animación japonesa, una exhibición de artes marciales, una "diskotaku" por la noche, stands de venta y una exposición permanente de la ciudad japonesa hermanada con Jerez: Kiyosu. Un evento que no os podéis perder. Para más información, llamad al teléfono: 630.58.04.81.

.SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC DE BARCELONA 2000

DÍAS 4, 5, 6 y 7 de MAYO

Ya se conocen las fechas de celebración del Salón del Cómic de Barcelona de este año. Se anuncian cambios, sobre todo en el apartado de premios a las mejores obras y en los artistas invitados, donde según fuentes externas se procurará traer a autores bastante esperados. Más información: FICOMIC.

.EXPOCÓMIC MADRID 2000

MES DE MARZO

Ya está casi confirmado que Expocomic, el salón de comic, rol, videojuegos y otros que se desarrolla anualmente en Madrid, se celebra durante el mes de Marzo. Atentos a vuestra librería más cercana.

ANIME

El próximo día 22 de Febrero, Canal Buzz de Vía Digital sustituira la serie "Generator Gawl" por "ARC The Lad". Se emitirá todos los días después de "City Hunter 3", de 22:00 a 22:30, y configurará junto a "Estás Arrestado" la oferta diaria de anime del mencionado canal. "ARC the Lad" es un anime ambientado en la Edad Media protagonizado por Arc, un elfo expulsado de su tierra natal.

Las noticias sobre las fechas del estreno de "Mononoke Hime" en nuestro país son confusas. A las iniciales que hablaban de Mayo se les suma ahora el más que posible adelanto al mes de Abril. Coincidiendo con el estreno, Planeta deAgostini lanzará al mercado los animebook en castellano del film, en 4 volúmenes.

Rumores hablan sobre que Arait, la distribuidora en nuestro país de series como "Marmalade Boy" ("La Familia Crece"), "Slayers" ("Lina") o "Card Captor Sakura", podría no contar todavía con la continuación de esta última serie. También se rumorea que "Capitán Harlock" y "YAT" están preparadas para su distribución y que se estudian series como "Fushigi Yuugi", "Karekano", "Kodomo no omocha", "Conan", "Hana yori dango" …

En Canal 33 de Cataluña se ha empezado a emitir "Tobe Isami" bajo el título de la "Brigada Shinsen", a las 7:30 h. de la mañana. La serie, de carácter infantil, ya ha sido emitida por otras autonómicas.

Manga Video ha comenzado a editar los vídeos de "Urutsei Yatsura" bajo el título de "Lamu, la pequeña extraterrestre". Hay que recordar que la serie de TV fue emitida hace tiempo por TV3 de Cataluña.

MANGA

"Raika", de Glenat, parece haber quedado en suspenso, ya que la editorial japonesa propietaria de los derechos de este manga ha quebrado.

Se rumorea que Norma Editorial podría estar tanteando la posibilidad de publicar el cómic "Pokémon", editado en la actualidad por Viz en los USA.

Planeta deAgostini Comics va a publicar en mayo la serie "X" de Clamp entera, por fin. Serán 5 tomos a un precio de 995 ptas. cada uno. Esperamos que no tenga que cerrar de nuevo por sus bajas ventas.

La revista "Dragon Ball GT" de Norma Editorial ha publicado su último número durante el mes de Diciembre. Se espera que la sustituya "¡DIBUS!", una nueva revista sobre dibujos animados.

NOVEDADES MARZO

DOCTOR SLUMP # 35 DE 40
DRAGON BALL AZUL # 55 Y 56
DRAGON BALL AMARILLA # 151 A 154
DRAGON BALL ANIME COMICS VOL 6 DE 6
DRAGON FALL TURBO # 48
I´´S # 11 DE 12
LAILA Y REI # 6 DE 6
MARMALADE BOY (GRAPA) # 9 Y 10
ONE PIECE # 6
OUTLAW STAR # 6 DE 6
RUROUNI KENSHIN # 5
SAILOR MOON # 20
SAILOR V # 5

Fushigi Yuugi

ANIME EN TV

PROGRAMACION LUNES-VIERNES

05:00	Gatchaman - "Comando G"	(Locomotion / Vía Digital).
07:00	Sally, la maga	(Antena 3).
07:20	Doraemon	(Club Super 3 / Vía Digital).
07:30	Anime Clásico	(Canal Palomitas / Vía Digital).
08:20	Noody	(TV3).
08:40	Rurouni Kenshin - "El guerrero samurai"	(Canal +).
09:00	Princesa Sarah	(Canal Sur).
09:00	Sailormoon S	(Canal Canarias).
09:25	Candy Candy	(ETB1).
09:25	Harley Spiny	(Canal Sur).
09:30	Super Phoenix	(Canal Canarias).
10:00	Gatchaman - "Comando G"	(Locomotion / Vía Digital).
10:00	Ninja Hattori	(TVG).
10:00	Sailormoon	(Canal 4 Balear).
10:10	Ninja Hattori	(ETB1).
10:20	Moomin	(Club Super 3 / Vía Digital).
10:55	Pokémon	(Fox Kids / Canal Satélite).
12:00	Kimba, el león blanco	(Club Super 3 / Vía Digital).
12:20	Doraemon	(Club Super 3 / Vía Digital).
14:00	Dragon Ball Z	(Canal 33).
14:00	Gatchaman - "Comando G"	(Locomotion / Vía Digital).
14:30	Yawara!- "Cinturón Negro"	(Canal 33).
16:15	Donkey Kong	(Fox Kids / Canal Satélite).
16:25	Moomin	(Club Super 3 / Vía Digital).
16:30	Speed Racer - "Meteoro"	(Canal Panda / Vía Digital).
16:40	Pokémon	(Fox Kids / Canal Satélite).
17:00	Gatchaman - "Comando G"	(Locomotion / Vía Digital).
17:05	Sally , la bruja	(Canal 2 Andalucía).
17:15	Doraemon	(Club Super 3 / Vía Digital)
17:30	Card Captor Sakura- "Sakura"	(Canal 2 Andalucía).
18:00	Isami	(Canal Canarias).
18:30	Pokémon	(Tele 5).
18:45	Yaiba	(Canal 2 Andalucía).
19:00	Sailormoon R	(Canal 4 Balear).
19:30	Meteoro	(Canal Panda / Vía Digital).
21:00	Kimba, el león blanco	(Club Super 3 / Vía Digital).
21.30	City Hunter 3	(Buzz / Vía Digital)
22:00	ARC The Lad	(Buzz / Vía Digital).
22:30	Ranma ½	(Locomotion / Vía Digital).
22:30	¡Estas Arrestado!	(Buzz / Vía Digital).
23:00	El Octavo pasajero	(Buzz / Vía Digital)
23:00	Repetición de las pelis y ovas	(Buzz / Vía Digital)
00.30	Pelicula japonesa	(Buzz / Vía Digital).
01:00	Ranma ½	(Locomotion / Vía Digital).
02:30	Anime erótico	(Canal 18 / Vía Digital)

Arc the Lad

FUENTE: LAZER

LOCOMOTION LLEGA POR CABLE A ARGENTINA

El canal Locomotion, a pesar de estar incorporado en bastantes sistemas de cable de pequeñas ciudades, afrontará su primera gran difusión en Argentina a través de Multicanal. Locomotion es un canal donde conviven sin problemas "South Park" con series americanas clásicas como "He-Man" y anime sin molestos cortes. Todavía no ha demostrado todo su potencial, limitando sus series de anime a algunas medio viejas como "Lupin III" y "El Barón Rojo", miniseries especiales como los OVAs de "Gunsmith Cats", "Ah! My Goddessl" y algunas películas como Akira. Lo interesante es que poseen en cartera algunos de los animes más aclamados de los últimos años listos para estrenar a lo largo del 2000. Hay que tener en cuenta que Argentina es el mayor mercado de TV por cable de toda América Latina.

DRAGON BALL GT YA ESTÁ DOBLADO EN MÉXICO

En México ya se han terminado de emitir los 291 episodios que componen "Dragon Ball", y se han comenzado a doblar los 64 capítulos que forman "Dragon Ball GT". La serie será emitida en un único bloque y contara con todo el cast de voces de la etapa Z. La presentación y el ending aparecerán en versiones castellanizadas, las cuales ya se han emitido a modo de adelanto y dejan bastante que desear. Con esta veloz llegada a los últimos capítulos existentes de las aventuras de Goku, parece que el 2000 será el último año del prolongado furor por la serie en Latinoamérica.

RUROUNI KENSHIN HA TERMINADO EN JAPÓN (PERO MÁS VIVO QUE NUNCA EN BRASIL Y LATINOAMÉRICA)

Los primeros 62 capítulos del anime de Rurouni Kenshin se encontraban ya doblados al castellano desde hace varios años por una empresa colombiana, emitiéndose en varios países de la región como "Samurai X". Finalmente, en Septiembre pasado los 32 episodios restantes terminaron de ser doblados y ya se comenzó su transmisión en varios países. El canal O Globo de Brasil empezó a emitirla el mes pasado bajo el nombre de "Samurai X".

Captain Tylor

CAPTAIN TYLOR YA ESTÁ DOBLADA

"Musektnin Kanchou Tylor", el popular anime que narra las aventuras de Justy Ueki Tylor, el hombre más irresponsable de la galaxia, acaba de terminar su proceso de doblaje al castellano en México para su emisión en Latinoamérica. Esta serie de TV es una brillante e inteligente comedia de ciencia ficción basada en una colección de novelas de Hitoshi Yoshiaka. La historia nos cuenta cómo Tylor, un chico súper irresponsable, se mete en la milicia porque está convencido de que va a conseguir un buen sueldo sin hacer nada en todo el día. Pero debido a un error, terminan nombrándolo (para terror de todos sus tripulantes) capitán del acorazado espacial Soyokaze... El anime cuenta con una animación y colorido notablemente buenos. Los 26 episodios que componen la serie de TV datan de 1993 y fueron seguidos luego en Japón por 3 miniseries de OVAs: "Tylor's War", "Tylor Ova Series" y "End of Tylor", de 2, 6 y 2 videos respectivamente.

CARTOON NETWORK PLANEA CREAR UN CANAL DE ANIME

La gente de Cartoon Network desde hace ya unos años vienen apostando más y más por el anime. Si bien la versión latinoamericana poco ha llegado más allá de "Pokémon", "Voltron" y algunas películas como "Robot Carnival" y "Vampire Hunter D" (de esto último hace varios años) no sucede lo mismo en las otras versiones. El Cartoon versión japonesa pasa, obviamente, mucho anime, incluyendo cosas como "Ranma 1/2". En la versión australiana pasaron "Robots Ninja" ("Tobikage"). Y en Estados Unidos el enorme exito que obtuvo el Cartoon con "Dragon Ball Z" y "Sailor Moon" así como con "Samurai Warriors" y "Robotech", llevó a los directivos

Escaflowne

a considerar al anime como el producto casi más prioritario a la hora de adquirir derechos. Es por eso que han contratado para televisar en el Cartoon Network de EEUU durante el 2000 series de tan alto calibre como "Gundam Wing" y "Tenchi Muyo". Y es por eso que comenzaron a trabajar para crear un canal que tenga exclusivamente animación para adolescentes y adultos, cuya programación se compondrá mitad de anime y mitad de sus producciones propias como son "Powderpuff Girls" y "Johnny Bravo". Este canal (todavía no han definido el nombre) inicialmente será exclusivo de EEUU y si tiene éxito se crearán versiones internacionales como con el Cartoon.

ESCAFLOWNE YA ESTÁ DOBLADO Y EMITIENDOSE EN MEXICO

Sorprendentemente, Televisión Azteca de México ha comenzado a emitir "Tenku No Escaflowne", uno de los animes más aclamados de la década. La serie cuenta con 26 episodios que fueron emitidos originalmente entre el 2 Abril de 1996 y 24 de Septiembre del mismo año en Japón. Shoji Kawamori, uno de los hombres clave detrás de la exitosa "Macross" ("Robotech"), fue el director de esta popular y detallada serie que tuvo como particularidad tener escenas de animación tradicional mejoradas por ordenador y música sinfónica en las escenas de batallas. Actualmente se está trabajando en una película para cine que se estrenará en Japón el año próximo. Respecto a la versión doblada, no presenta alteraciones con respecto a la original y se han mantenido todos los nombres originales. El nombre "oficial" en castellano de la serie es "La visión de Escaflowne".

DESDE JAPÓN

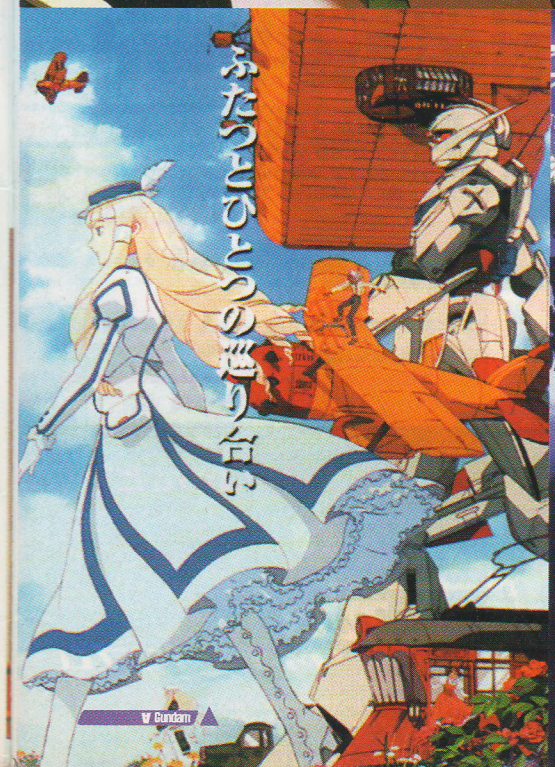
Anime & Manga News

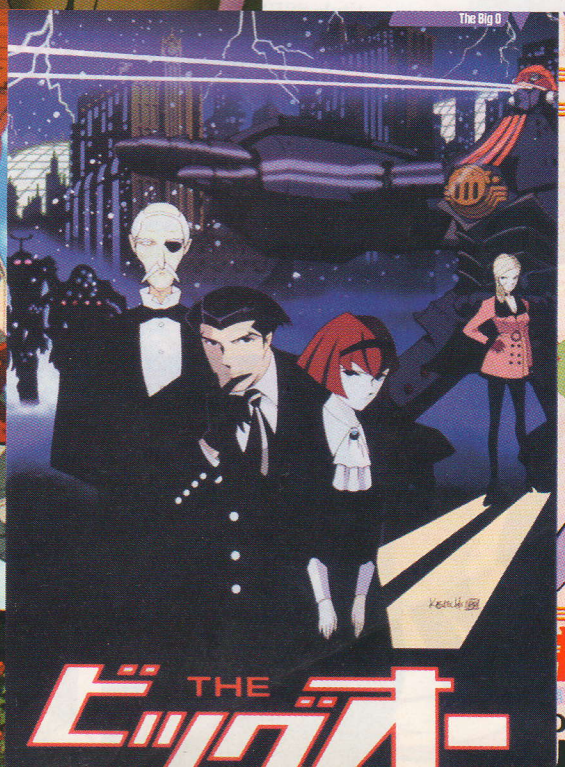
La cosa se mueve en el mundo del manga y el anime en Japón. Muestra de ello es la cantidad de títulos que están apareciendo a principios de año. Venga, súbete al carro y no te quedes desfasado. Comenzamos:
En USA existe en estos momentos una extensa polémica a causa de Pokémon o más exactamente, por culpa de los juguetes que la compañía Burger King distribuye con sus menús infantiles y que han supuesto la campaña de este tipo más éxito de la historia. Estos con juguetes basados en la famosa serie japonesa ya han provocado al menos una muerte y varios accidentes a causa, sobre todo de la ingestión de piezas.
En plena edad dorada de "Card Captor Sakura", se anuncia la segunda película para este verano, en plena competencia con la tercera película de Pokémon que saldrá en las mismas fechas y que, por cierto, volverá a contener un nuevo corto de Pikachu. Otras películas que tienen prevista su salida este año son la esperada "¡Ah! Mi diosa" y "Jin-Roh". ¿Tendrán tanto auge este año 2000 las películas de animación en Japón como el bombazo que han supuesto este año?

Mangas más vendidos en Japón a 1-9-2000

1. Sora Wa Akaikawa No Hotori 19
2. Neon Genesis Evangelion 5
3. Yukan-Club 18
4. Yami No Matsuei 8
5. Yasha 7
6. Kenshinkaden Rurouni Kenshin Guide Book
7. A Cheeky Angel 2
8. JaJa Uma Groomin Up! 21
9. Kinnikuman Second Generation 7
10. Yamadataro Monogatari 11

"Street Fighter" vuelve en forma de OVAs. Tras el relativo éxito de "Street Fighter V", aparece ahora la versión basada en la saga ZERO.





Podremos ver a los personajes característicos de la saga y que nunca antes habían hecho su aparición, sobre todo a Sakura, que forma parte fundamental del argumento. La animación está muy cuidada el diseño de personajes, como podéis ver, se mantiene respecto a entregas anteriores. La música, además, promete muchísimo, en plan orquestal, con la colaboración de la Orquesta Filarmónica de Kanagawa.

Y mientras, "Mononoke Hime", la famosa película de Hayao Miyazaki ("Totoro", "PorcoRosso"), sigue cosechando éxitos. Entre ellos, haber sido elegida una de las 10 mejores películas del 99 por la Asociación de Críticos de Cine de USA. En España Buenavista tiene casi confirmadas las fechas del estreno en cines: 10 de mayo.

Hablando de Hayao Miyazaki, ya se conoce el, o mejor dicho, los proyectos en los que está trabajando, desmintiendo totalmente el rumor de que se había retirado para no volver a trabajar jamás en el mundo de la animación. El primero de ellos ya se conoce sobradamente: el Museo Ghibli, una especie de pequeño parque temático basado en las películas del ya mítico estudio. Lo que no se conoce tanto es que Miyazaki está trabajando en un proyecto de animación exclusivo para el Museo, del cual sólo se sabe que estará basado en… ¡"Totoro"! Las imágenes son inequívocas. Por otra parte, trabaja en un nuevo film, de carácter rural. La nueva película se titula "SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI" ("La misteriosa desaparición de Sen y Chichiro"), y será estrenada en los cines japoneses en verano del 2001. Se trata de una historia fantástica sobre una niña de diez años, Chichiro, cuyos padres se transforman en cerdos, viajando al universo de los Dioses y Espíritus para volverlos de nuevo humanos.

La *premiere* europea de la última producción del Studio Ghibli, "Tonari no Yamada Kun", tuvo lugar en el Forum des Images, un festival de animación celebrado en Francia del 15 al 22 de diciembre pasado, que contó en el acto con la presencia de su director Isao Takahata.

Acostumbrados como estamos a que la Nippon Animation haga versiones animadas de clásicos de la literatura occidental, no debería sorprendernos el hecho de que hayan lanzado un nuevo anime de este tipo. Pero si además comprobamos que el título de este anime es "Marcelino Pan y Vino" y nos dicen que, efectivamente, está basado en la obra de origen español, uno no sabe ya qué pensar…

Parece confirmado que Henson Pictures, la productora del mítico Jim Henson ("Barrio Sésamo"), va a realizar la versión cinematográfica de AstroBoy. Los rumores dicen que el elegido para dirigir la encarnación en imagen real del mítico personaje japonés ha sido Tim Burton ("Eduardo Manostijeras", "Bitelchus", "Pesadilla antes de Navidad" …).

También se confirma la definitiva compra del sello de anime de Pioneer por Emotion, la empresa de animación de Bandai. Para la ocasión se ha cambiado el logo y se ha lanzado una gran campaña de promoción.

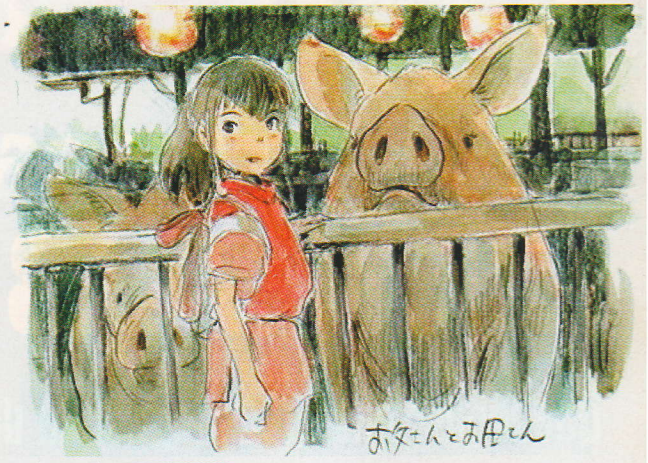
Anime & Manga News

Big West ha anunciado el lanzamiento para este año de "MACROSS 3D", la culminación de un proyecto que se estaba fraguando desde hace bastante tiempo. Se trata de una serie de OVAs de animación creadas por completo con ordenador al estilo de la película que se está preparando de "Final Fantasy", basadas en la saga espacial más conocida del anime, obra de Haruhiko Mikimoto. El conocido Shoji Kawamori Shouji ("MACROSS PLUS", "THE VISION OF ESCAFLOWNE", "VISION OF IHATOV: KENJI'S SPRING"), miembro del Studio Nue y cocreador de la serie original, ha creado los story boards, el diseño mecánico y está a cargo de la dirección ejecutiva. SoneHACHI ("VIRTUAL BEAUTY"), famoso diseñador en 3D japonés ha realizado el diseño de los personajes, mientras que el fundador del Studio Nue, Miyatake Kazutaka ("BRAVE RAIDEEN", "DIRTY PAIR", "AURA BATTLER DUNBINE"), ha colaborado en los diseños mecánicos y de producción. Mori Takeshi Takeshi ("OTAKU NO VIDEO", "GUN SMITH CATS", "MELTYLANCER") dirige el ya famoso estudio de animación por ordenador GONZO ("MELTYLANCER", "BLUE SUBMARINE NO. 6). Esta será la primera vez que se realice un título de animación sobre Macross enteramente por ordenador. La historia se centrará en la protagonista, Lauryn, un soldado y una misteriosa chica llamada Karno. "SAKURA WARS" vuelve al candelero con nuevo videojuego, serie de televisión, película y más. El motivo es el relanzamiento de una nueva versión del juego para Sega Dreamcast: "Sakura Wars 3". El staff de creación se ha ampliado, por lo que además la serie contará con 6 volúmenes de OVAs, una serie de TV, una película para cine, un musical en vivo, drama CDs, cuatro libros de ilustraciones, dos novelas y la apertura de la segunda tienda dedicada en exclusiva a "Sakura Wars".
Como muchos sabréis, se está preparando para su lanzamiento durante este año la película basada en "ESCAFLOWNE", "ESCAFLOWNE THE MOVIE: Una chica en Gaia". Pues podemos ampliar datos. Se trata de una historia autoconclusiva que nos introduce un nuevo personajes, Sora, una chica mezcla de bestia y de humano que sirve a Folken. Ella envía a Hitomi a Gaia mediante la interpretación de una misteriosa canción. La película se ha realizado gracias al patrocinio de varias empresas de Japón, Corea del Sur y Estados Unidos.
A continuación un pequeño decálogo de las series que pegan fuerte actualmente en Japón. En general, todas se rigen por un denominador común: elementos mecánicos. Estamos en plena efervescencia de Mechas…

· **Cowboy Bebop The Movie**: Parece increíble que siendo ésta una serie tan reciente ya la podamos estar disfrutando en nuestro país gracias a los chicos de Dynamic. Pues bien, en Japón se ha estrenado el filme, basado en esta versión futurista de Lupin y os podemos asegurar que está causando auténtico furor.
· **A Gundam:** Esta saga espacial ya es bastante característica, pero casi podríamos decir que esta última entrega es la más original y elaborada de todas: ambientes barrocos, un diseño de personajes ligeramente diferente al habitual y, como siempre, una trama muy muy elaborada.
· **The Big-O**: Uno de los anime más atractivos del momento. Parte de una civilización alternativa a la actual, muy similar en apariencia a los americanos años 50. Ambiente totalmente retro para una serie de robots que nos recuerda ligeramente a "Giant Robo" y con un aspecto genial
· **Ryvius:** Esta serie de nombre tan difícil de pronunciar ([*rivaias*]) es otra saga espacial más, pero bien elaborada, con un diseño algo infantil pero con el aliciente de poderes psíquicos en los personajes.
· **Kurumi**: Típica serie de Cute-girl… Esta vez, el robot es ella.
· **Denei Shojo:** Videojuego-Proyecto de Katsura basado en su manga de más éxito. Aún en fase de elaboración, ya podéis ver las primeras imágenes.
· **Conan 2**: Vuelve el mito iniciado por Miyazaki… ¿No os recuerda a Raponchi?
· **Betterman:** Serie de robots oscura y sangrienta.

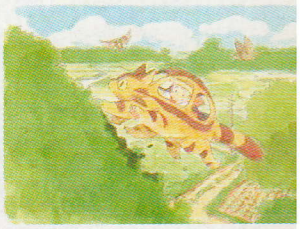
El año 2000 se configura como prometedor en nuevas producciones de calidad. Os mantendremos informados, no lo dudéis.

BETTERMAN



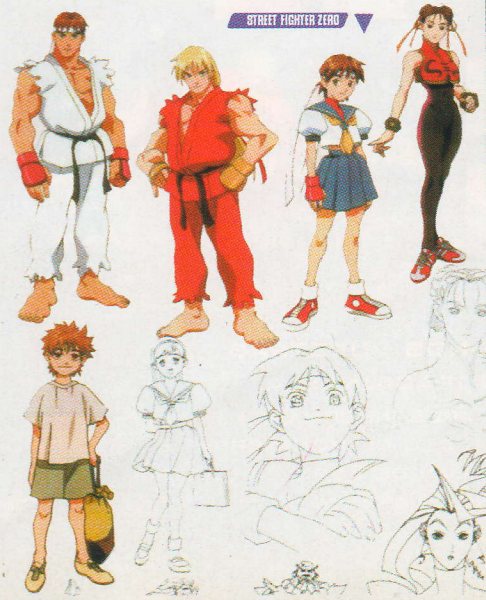
NUEVO FILM MIYAZAKI

NUEVO CORTO TOTORO



PROYECTO KATSURA

STREET FIGHTER ZERO



MÁS MANGA

¡PARTICIPA EN LA REVISTA!

NECESITAMOS TU COLABORACIÓN

Queremos que el protagonista de nuestra revista seas tú. Por eso la abrimos por completo a tus colaboraciones, en la forma que prefieras...

Tenemos varias secciones previstas a tu entera disposición:

· CARTAS AL DIRECTOR

En esta sección podréis exponer vuestras quejas, alabanzas, denuncias públicas, opiniones, cuestiones y comentarios sobre el tema que queráis...

· ANÁLISIS DE PERSONAJES

¿Te has quedado alguna vez con las ganas de decir al mundo lo que te parece tal o cual personaje? Ya sea para bien o para mal, te abrimos esta sección para que opines.

· DIBUJOS Y FÓRUM

Esperamos no sólo tus dibujos, sino también tus fotos disfrazado de tu personaje favorito, tus datos para intercambio, cualquier pregunta que quieras hacer y, en general, todo lo que nos quieras hacer llegar a la revista. Estamos deseando tener noticias vuestras...

· FANFICS

¿Así que te dicen por ahí que tienes vena literaria? A nosotros, como a muchas otras personas, nos gustaría leer las historias alternativas que habéis escrito de vuestros anime o mangas favoritos. Cada mes publicaremos los mejores. Y quién sabe, quizá alguien reciba alguna sorpresilla...

MANDADNOS VUESTRAS COLABORACIONES A:

MÁS MANGA. ARES INFORMÁTICA S.L.
AVDA. MARE DE DEU DE MONTSERRAT 2
08970 SANT JOAN DE ESPI. BARCELONA
MASMANGA@ARESINF.COM

タッチ

Bateadores

Dentro de la fiebre de series de animación japonesas sobre deportes emitidas al rebufo del éxito de "Campeones", conviene que nos acordemos de "Bateadores", una serie que, basada en el béisbol lo dejaba en un segundo plano para centrarse en las relaciones de dos hermanos, Tatsuya y Kazuya Uesugi, jugadores de pelota base y su relación con Minami Asakura, tercer vértice de un triángulo amoroso. Aunque todo parece indicar que nos encontramos ante una típica lucha entre hermanos por conseguir el amor de Minami, iremos descubriendo que Tatsuya, un joven que no destaca ni en estudios ni en deportes, es una persona dulce y afectiva, que prefiere pasar a un segundo plano y dejar que su hermano se haga con los favores de la tierna Minami, que también es la encargada del club de béisbol. Kazuya es todo lo contrario: guapo, inteligente y uno de los mejores pitchers del instituto Meisei.

Minami siempre se ha sentido a gusto con los dos hermanos, aunque todos dan por sentado que está enamorada de Kazuya. Mientras, éste dirige a su equipo directamente a la final nacional en el estadio Koshien.

Pero un trágico suceso viene a alterar todo el desarrollo de la trama, cuando Kazuya muere en accidente el mismo día que se iba a celebrar la final del campeonato donde finalmente pierden por 3-4. Y es entonces cuando Tatsuya debe reaccionar y ocupar el puesto de su hermano, superar sus limitaciones y conseguir el triunfo de su equipo y, lo más difícil, el corazón de Minami. Todo se complica aún más cuando el entrenador del equipo, Eijiro Kashi-

bawa, parece hacer todo lo posible para que Tatsuya fracase en sus propósitos, llegando incluso a alejar a Minami del equipo. En su último año de secundaria, Tatsuya lleva a su equipo de nuevo a la final y, armándose de valor, confiesa a Minami sus sentimientos mientras lanza su primera bola... así acaba "Touch", dejando que el lector imagi-ne el final más apropiado a las suge-rencias que haya podido captar a lo largo del desarrollo de la trama, siempre rodeada por la influencia que el desaparecido Kazuya provoca en el resto de personajes. Todos tendrán que madurar y enfrentarse a situaciones tan duras como la brusca desaparición de un ser querido.

El manga de Touch se prolongó entre 1981 y 1987, siendo recopilado en 26 volúmenes, mientras que la serie de animación se compone de 101 capítulos que se emitieron en Japón entre marzo de 1985 y 1987, Posteriormente fue condensada en tres películas que se exhibieron en los cines japoneses: "Sebangouno Nai Ace" ("Un as en la manga"), "Sayonarano Okurimono" y "Kimi ga Toorisugita Atoni". Por último, en 1998, se realizó una cuarta película, totalmente nueva "Arekana kimi ha" ("Miss Lonely Yesterday"). En ella se narran acontecimientos sucedidos tres años después de la final de Koshien y nos narra un momento de inseguridad en la relación entre Minami y Tatsuya, quienes han de superar sus propios

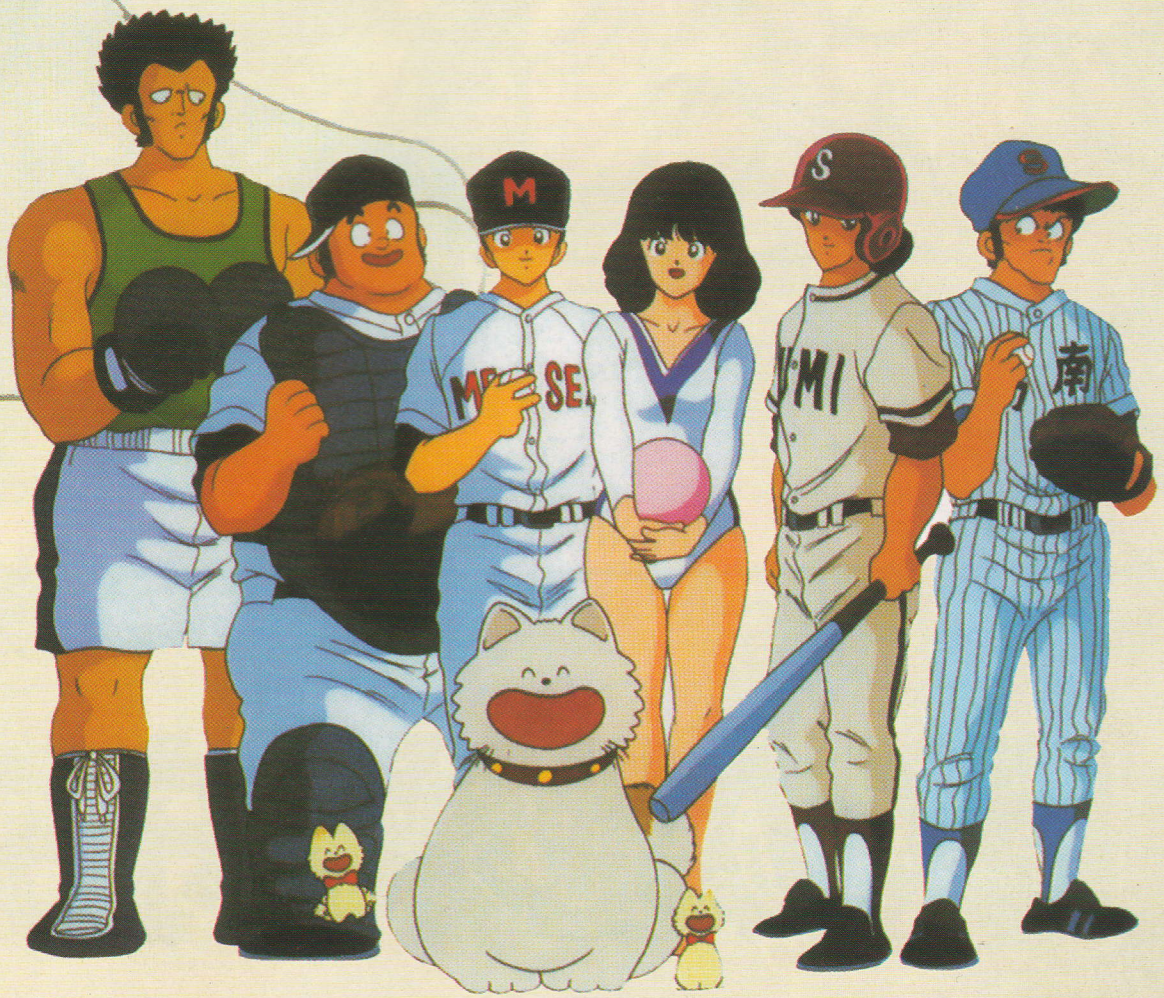
temores e inseguridades para consolidar su relación, afectada incluso por la aparición de otra chica en la vida de Tatsuya, Kaori, mientras que también regresa un viejo rival de Tatsuya, Nitta, con quien ya se enfrentó tres años atrás en su camino hacia el Koshien.

Mitsuru Adachi nació el 9 de febrero de 1951 en Isezaki, en la prefectura de Gunma, (al norte de Tokyo) y comenzó publicando su primer manga en 1970, cuando la revista "Deluxe Shonen Sunday" editó "Kieta Bakuon", primer paso de una carrera que se desarrollaba tanto en la revistas para chicas como en las de chicos, con un estilo personal y moderado que llegaba tanto a ellos como a ellas, a pesar de estas narradas generalmente en masculino. Su estilo, enmarcado habitualmente dentro de lo que se ha definido como "comedia estudiantil", destacaba sobre todo por su fiel reflejo de la cotidianidad del momento, mostrando los pequeños avances que transforman a los adolescentes en adultos.

Momentos serios, sucesos tensos, resueltos con brochazos de un humor contagioso que se han convertido en marca de la casa.

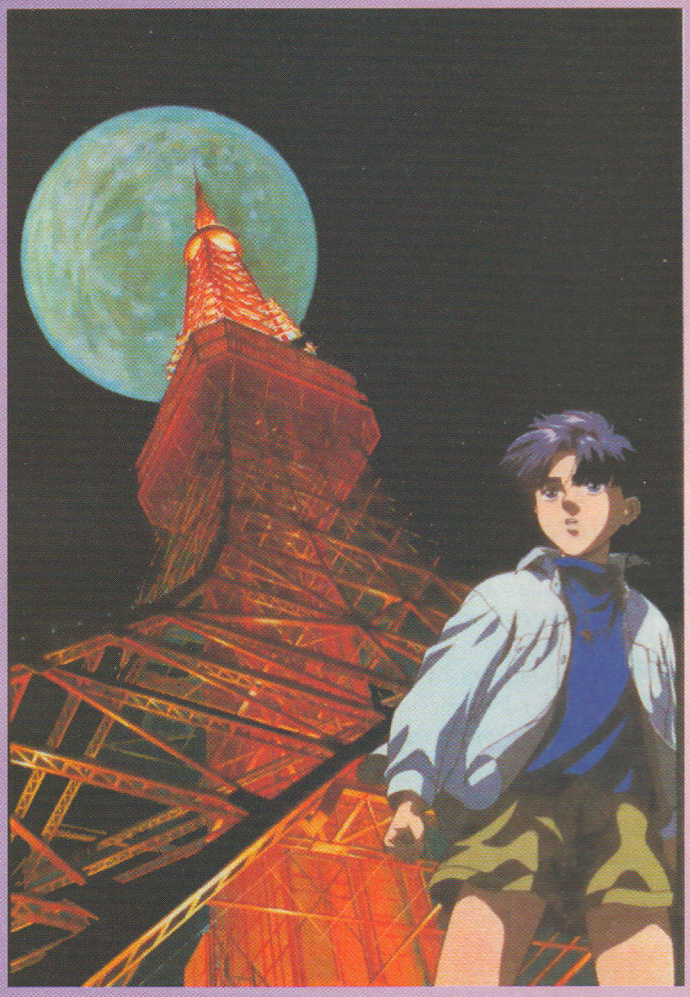
En 1976 inicia el manga "Aa! Seishun no Kôshien", donde por primera vez integra el béisbol dentro de su argumento, al que seguirá "Nine" y, por supuesto, "Touch!" manga y serie que llegó a nuestro país bajo el nombre de "Bateadores". De sus obras posteriores, destacaremos "Hi atari Ryoko," Rough" y, sobre todo "H2"

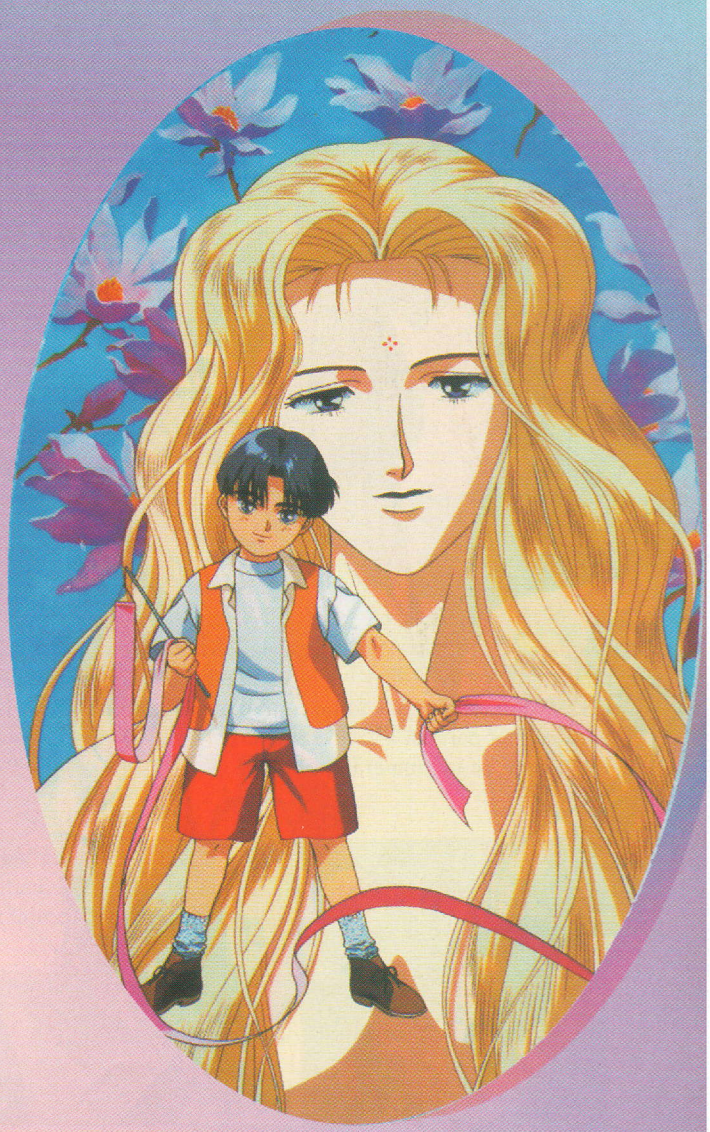
Mike Sánchez



Please save my earth
ぼくの地球を守って

Siete jóvenes científicos con base en la luna para la observación de la Tierra, mueren de repente a causa de un extraño virus producido por una planta para el que no logran encontrar cura y renacen en el planeta azul, exactamente en Japón, como seres humanos destinados a encontrarse de nuevo y a recordar todo su pasado.





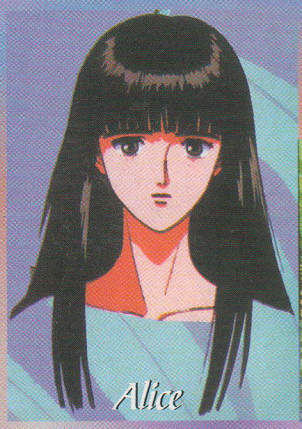
Esta es la base de uno de los mejores Shojo-manga de todos los tiempos, creados por Saki Hiwatari. Aparte del manga, se realizaron seis Ovas con un dibujo excepcional, nada aburridos y cargados de todas las emociones de sus protagonistas. Además, a esos excelentes dibujos debemos añadir una banda sonora de tipo new-age, medio étnica combinada en algunos casos con coros de voces.

EL AUTOR: SAKI HIWATARI

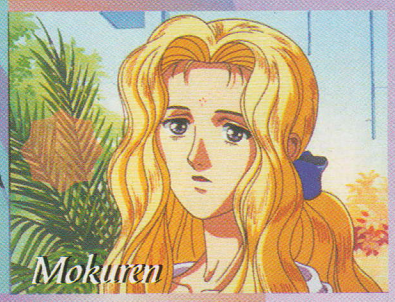
Nacida el 5 de Julio de 1963, comenzó su carrera a la temprana edad de 19 años enviando una historia de manga llamada **"Yo conozco un mago"** a la por aquel entonces ya muy famosa , editorial Hana to Yume. Esto le sirvió para que se la reconociera como una artista de manga y de ahí pasó directamente a hacer "**Boku no chikyuu o mamotte"**, que la lanzaría a la fama que hoy día tiene.

BOKU NO CHIKYUU O MAMOTTE, está basado en sueños que ella tenía desde que era niña, en algunas vivencias con amigos que ha conocido, en el cielo y todo lo que lo sostiene, que tanto le gustaba observar, en las flores y los animales y, por supuesto, en la reencarnación, algo por lo que ella tiene una especial sensibilidad. Todo ello, combinado de forma intrigante, romántica, nostálgica, triste a la vez que graciosa, y mucho más complicada de lo que en un primer momento parecía, dio lugar a una historia de la que sólo se puede disfrutar y compartir con los protagonistas, sus vidas.

PERSONAJES PRINCIPALES:



SAKAGUCHI ALICE:Es la reencarnación de Mokuren. Su familia es originaria de Hokkaido pero se han trasladado a Tokyo. Alice echa mucho de menos su anterior hogar. Además, es una muchacha muy tímida e introvertida, lo que no facilita para nada su relación con los compañeros de clase. Incluso le resulta muy difícil hablar con Rin, que tan sólo tiene siete años. Desde que es una niña, Alice tiene la posibilidad de comunicarse con las plantas y con los animales. Puede saber lo que piensan, sentir como se sienten, sus deseos, etc. Es una habilidad que todavía no comprende por qué tiene. Sus padres no lo saben, aunque su hermano sí.



MOKUREN: Tenía la habilidad de comunicarse con las plantas, comprenderlas y sentirlas. Lleva cuatro marcas en la frente, lo que indica que es una de las elegidas como Keeches-Sahjaliann. Un Keeches-Sahjaliann tiene enorme habilidades, entre ellas la comunicación con los animales y plantas y el poder de revitalizar la tierra. Sin embargo, no se pueden casar entre ellos. Mokuren es hija de dos Keeches, lo cual es muy raro. Los Keeches son educados en instituciones especiales para ellos y aprenden a servir a su país gracias a su poder. Sin embargo, Mokuren nunca aceptó tener el poder de un Keeche y solicitó que se la enviara para investigar la Tierra para la cual parecía estar destinada.
En la base de la luna era la bióloga.

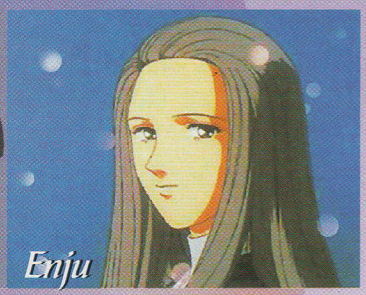
RIN KOBAYASHI: Es la reencarnación de Shion. Tiene siete años y él y su familia son los nuevos vecinos de la familia de Alice en Tokio. Sólo con verla por primera vez, Rin siente una extraña atracción por Alice, que desde luego no comprende. Su comportamiento responde desde el principio a una vida pasada, aunque él no lo sepa . Después de un accidente comienza a recordar y a darse cuenta de todo. Sin embargo, en el fondo de su corazón, Rin no es más que un niño que sólo quiere divertirse y pasárselo bien, pero la conciencia de Shion le crea serios conflictos. El hecho de que esté enamorado de una muchacha siete años mayor que él también le causa desvaríos emocionales, llegando un momento en que no sabe distinguir lo que realmente quiere y lo que Shion quería.

SHION: Quedó huérfano a muy temprana edad y descubrió sus grandes poderes al estar a punto de morir a manos de unos soldados, a los que él mismo mató. Entró a formar parte de una escuela donde se le enseñó el poder Keeche. El gobierno asignaba por aquel entonces, a personas que se presentaran como voluntarias para cuidar a los niños huerfanos. Así, Shion fue a parar a casa de Lazlo donde durante un tiempo fue muy feliz. Lazlo tenía un gato muy grande, Kia, que se hizo muy amigo de Rin. Sin embargo, Lazlo y Kia murieron en un accidente y Shion tuvo que volver al orfanato.
En el grupo de los siete, es el ingeniero. Un muchacho solitario, a veces mal humorado, pero perdidamente enamorado de Mokuren. Ella le corresponde y esto causa grandes problemas en el equipo, ya que Shukaido y Gyokuran también están enamorados de Mokuren. Se llega a decir que Shion pudo haber violado a Mokuren, en ningún momento se demuestra.

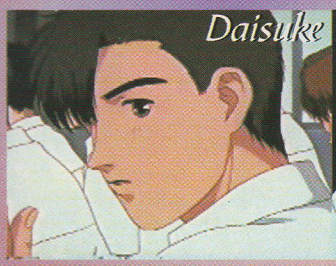
OGURA JINPACHI: Es la reencarnación de Gyokuran. Es un chico impulsivo y lanzado. Tiende a hablar sin pensar, lo que hace que no tenga en cuenta lo que piensan los demás antes de hablar el. Al igual que en el pasado, Jinpachi posee los poderes de un ESP, aunque todavía no los controla lo suficiente. Jinpachi está enamorado de Alice, como en su anterior vida lo estuvo de Mokuren, pero nunca llega a ser correspondido.

GYOKURAN: Es el arqueólogo del equipo. Durante mucho tiempo correspondió al amor de Enju, pero al conocer a Mokuren todo cambió. Es uno de los mejores amigos de Shion. Gyokuran tiene grandes poderes, pero tiene dificultad para controlarlos.

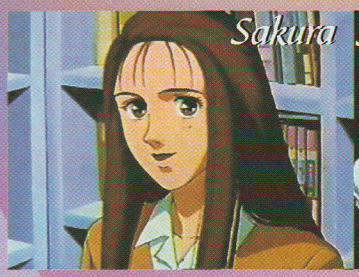
NISHIKORI ISSEI: Es la reencarnación de Enju, lo que causa ciertos problemas ya que Enju era una mujer y Issei es un hombre. Tiene un aspecto un poco afeminado.
Además en el pasado, Enju estaba muy enamorada de Jinpachi. Un sentimiento que, en su vida real, aparece de nuevo, lo que hace que todo se complique entre él y su mejor amigo.
Issei no es muy fuerte, pero posee telepatía, facultad que le permite leer muchos pensamientos.



ENJU: Es una muchacha enamorada de Gyokuran, desde que era estudiante. Aunque fueron novios durante un tiempo, ahora el corazón de Gyokuran es para Mokuren. El hecho de que fuera destinada a la base de la luna no es otro que el de poder estar con Gyokuran. Es una muchacha tranquila y sosegada, siempre preocupada por los demás antes que por ella misma. Su mejor amiga es Shusuran, que se preocupa constantemente de ella.



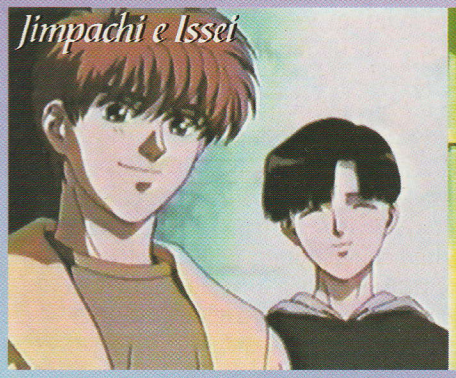
DOBASHI DAISUKE: Es la reencarnación de Hiragii. Tiene un papel de menor importancia que el que tenía en su vida pasada, donde era el principal lingüista del equipo.
HIRAGII: Es el líder de los siete científicos y el que da la noticia de la destrucción del planeta y la posibilidad de ir a la Tierra. Secretamente era el ídolo de todas las mujeres de la base de la luna, ya que admiraban mucho sus decisiones y la forma de llevarlas a cabo.



KOKUSHOU SAKURA: Es la reencarnación de Shusuran. Es una chica muy abierta, critica y simpática. Resulta una gran amiga, ya que es muy honesta y sincera. Se lleva especialmente bien con Issei ya que en su pasado eran grandes amigos.
SHUSURAN: Era la mejor amiga de Enju desde sus días de escuela, de quien admiraba profundamente su largo cabello. Es una mujer fría, calmada, y la más lógica de todo el equipo. Conoce perfectamente los sentimientos de Enju por Gyokuran y admira profundamente la manera en la que lo lleva. Cuando su hogar es destruido, pierde parte de esa calma que tenía. Pero aún así, sigue siendo igual de sensata.

KASAMA HARUHIKO: Es la reencarnación de Shukaido. Es el único que tiene la piel oscura de los siete, lo que le hace ser el más parecido a Shion. Tiene mezcla india y blanca. Tiene poderosas habilidades psíquicas, al igual que Rin.

SHUKAIDO: Junto con Mokuren, siente un amor sin igual por la tierra, aunque ella no está muy convencida de ello. Estaba muy enamorado de Mokuren. Sin embargo, ésta le apreciaba enormemente pero su amor era por completo para Shion, lo que defraudó mucho a Shukaido y le hizo pensar una terrible venganza que llevaría a cabo con terribles consecuencias para el futuro.



Alice Sakaguchi lleva un tiempo viviendo en Tokio, echa de menos Kyoto (el lugar en el que nació) pero debe acostumbrarse a su nuevo hogar. Como de costumbre, Alice regresa pensativa del colegio cuando se encuentra con Rin, su nuevo vecino de siete años, que mirándola mientras masca un chicle, se lo ofrece. Alice le mira, este chico le saca de quicio muchas veces. Viendola, Rin saca el paquete de chicles y le ofrece uno: "Abre la boca, yo te lo doy". Alice así lo hace y Rin le da el chicle que estaba mascando mientras se va a toda prisa sonriente. Alice se queda sin habla, es una chica demasiado introvertida, incluso para un chico de 7 años. Al llegar a casa, se encuentra con que tiene un nuevo trabajo para el día siguiente: cuidar de Rin como niñera. Aunque no le hace ninguna gracia, Alice acepta.

Una vez con Rin, descubre que el niño tiene terror a los gatos, aunque él no sabe por qué. A Alice se le ocurre que sería una buena idea llevarle al Zoo para que se relacione con los animales. Allí, Rin se da cuenta que todos los animales se vuelven a mirarles allá donde van, cosa que tampoco entiende. Aunque no lo sabe, Alice y los animales pueden transmitirse sus pensamientos.

Al día siguiente, en la escuela, Jinpachi e Issei, dos buenos amigos de Alice y compañeros de clase, hablan entre ellos y descubren que han soñado lo mismo. En el sueño, Jinpachi no era el mismo, sino otra persona llamada Gyokuran, e Issei era una mujer. Además había otras cinco personas aparte de ellos y estaban en la base de la luna.

Deciden contarle todo esto a Alice, que escucha atentamente y esto provoca los celos de Rin. Por la noche, Rin pregunta a Alice si ella se casará con Jinpachi y espera que la muchacha le conteste, sentado en la barandilla de l terraza.

Alice piensa que ese no es su problema, lo que enfada a Rin, que rompe una jarra muy preciada para Alice. Ella le da una bofetada por su mal comportamiento y Rin pierde el equilibrio cayendo al vacío.

Podríamos decir que éste es el comienzo de esta extraordinaria serie Y en este punto tiene lugar una promesa que unirá a nuestros dos protagonistas para siempre jamás.

Alice está tan dolida por esto y se siente tan culpable que promete que s Rin se salva ella hará cualquier cosa por él, sea lo que sea.

Cuando Rin mejora no parece guarda ningún rencor a Alice.Todo lo contrario, parece quererla cada vez más.

Algunos días después, Alice regresa c la escuela y vuelve a encontrarse con Rin. En esta ocasión, Rin le da un bes y le dice que está enamorado de ella.

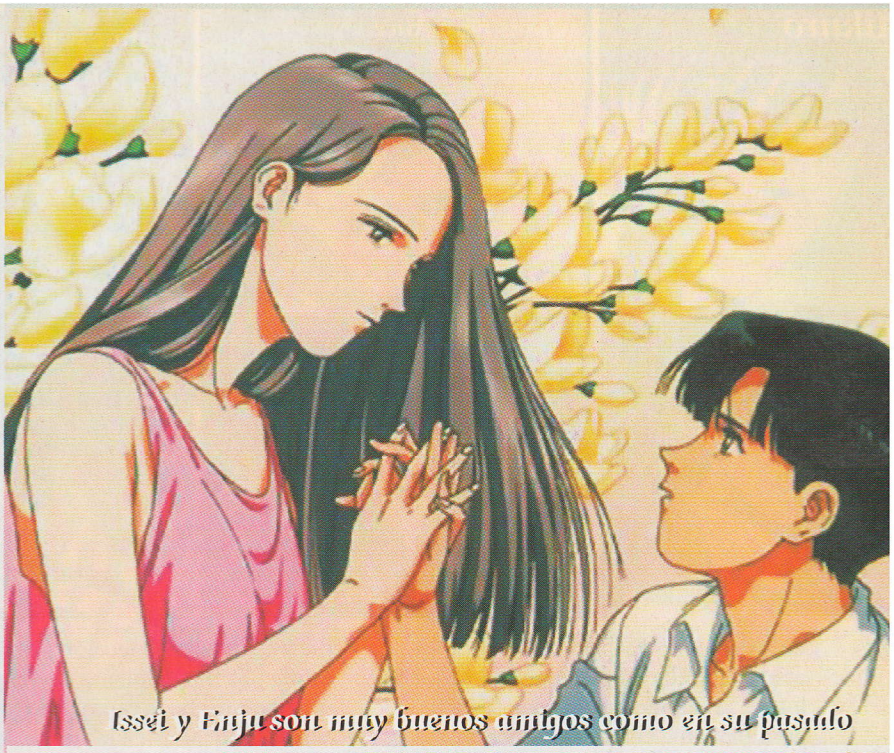
Más tarde, Rin quiere comprometerse con Alice, y ella acepta por la promes que una vez hizo.

Es a partir de aquí cuando Alice tiene su primer sueño. En él es Mokuren y está con Shion, y ella le dice que ha tenido un sueño en el que era una chi de la tierra y vivía en Japón. Al despertar, Alice tiene un pensamiento no me puedo casar con Rin porque ya estoy casada con Shion.

Rin cada vez va recordando más su pasado, lo que le lleva a querer destru la base de la luna, para lo cual amena al hijo de un arquitecto que está reconstruyendo la torre de Tokio para que se la de a cambio de dejarle vivir en paz.

Shion (Rin) quiere destruir la base de la luna

Rin siempre sorprende a Alice, sea lo que sea

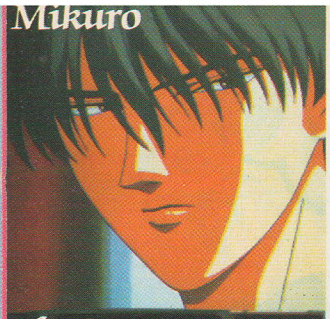


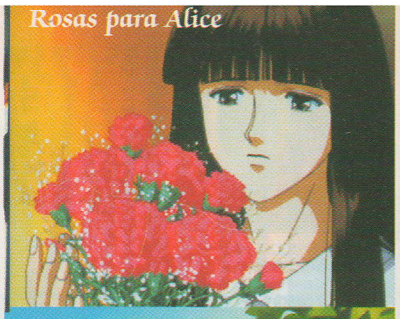
Issei y Enju son muy buenos amigos como en su pasado

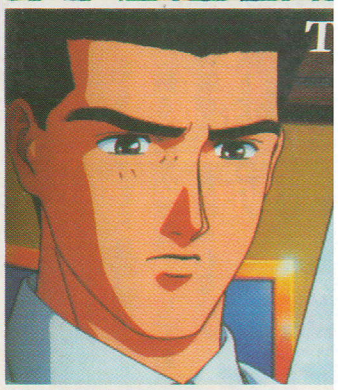
Issei a punto de besar a Jinpachi

Rin está enamorado de Alice,cada vez m

Mientras, Alice sigue teniendo sueños en los que está con Shion y decide hacer partícipe de ellos a Jinpachi e Issei. Inmediatamente, los dos muchachos creen que ella es Shion o Mokuren, pero Alice no está nada segura de ello.
Jinpachi está convencido de que todos estos sueños son reveladores de una vida pasada y decide que lo que deben hacer es buscar al resto de los compañeros que aparecen en el sueño. Así que deciden poner un anuncio en una revista que trata de temas paranormales y esperar que alguien les conteste. Mientras, el padre de Takashi (el muchacho al que Rin amenazó y le pidió la torre) ha llamado a Tamura Kazuto, un hombre que conoce, para que proteja a su hijo de lo que le esté ocurriendo, ya que no sabe qué hacer. En otro lugar de Japón, un muchacho Haruhiko, que además resulta ser un buen amigo de Tamura, tiene sueños sobre la luna y Mokuren, pero no alcanza a comprender. Haruhiko se parece al antiguo Shion, en el pelo, en su piel oscura...
Rin, por su parte, cada vez está más enamorado de Alice y no hace más que lamentarse por la diferencia de edad que hay entre ellos, pero eso es inevitable.
Entre todo esto, por fin, Issei recibe respuesta de dos muchachos llamados Dobashi Daisuke y Sakura Kokushou, quienes dicen ser Hiragii y Shusuran.
Inmediatamente, todos quedan en casa de Daisuke para conocerse y hablar sobre ello.
Daisuke parece haber sido el primero que tuvo esos sueños, desde que tenía siete años. Una vez se encontró con una chica que suplicaba ayuda a Sahjareem, la deidad de la luna. Eso era muy extraño, ya nadie conoce a esa deidad entre los humanos. Así conoció a Sakura.
En todo este tiempo, Daisuke ha podido deducir muchísimas cosas a través de sus sueños. Su teoría es que el planeta donde todos vivían fue destruido por una guerra y los siete científicos fueron a la luna, mientras encontraban otro lugar apropiado para vivir, y allí enfermaron y murieron.
De los siete cintíficos que había, Mokuren, Gyokuran, y Shion, eran poderosos ESPERS (personas con poderes extrasensoriales), mientras que Enju sólo tenía telepatía.
Mientras Takashi ha sido citado en un viejo edificio, pero Tamura no esta dispuesto a permitir que le hagan daño, así que va el en su lugar. Cual será su sorpresa, al encontrarse frente a un ñiño de apenas siete años, que además le destroza rompiéndole todos los huesos sin apenas mover un dedo.
En la siguiente reunión, Rin pide a Alice que le lleve, y a pesar de la negativa de todos, ella acepta y le lleva.
La mayor sorpresa de todas, será cuando Rin se presente ante todos como la reencarnación de Shukaido, demostrándolo al ir describiendo uno por uno a cada uno de sus compañeros. Así, sólo faltaría por encontrar a Shion.
La historia se complica mucho más cuando Rin se encuentra con Haruhiko. Sabe perfectamente que Haruhiko es Shukaido, y Rin es Shion. Al recordar todo su pasado, Shion quiere vengarse por todo lo que Shukaido le hizo.
Haruhiko por su parte, no puede creer que el hiciera todo eso en su pasado, le parece algo horrible, y le pide perdón una y otra vez. Pero Rin (Shion) tiene demasiado odio en su corazón. Para colmo, Jinpachi declara estar enamorado







de Alice, y no acepta que ella está comprometida con un niño tan pequeño, e Issei, el amigo de Jinpachi, está perdidamente enamorado de este, recordemos que Issei es la reencarnación de Enju.
Haruhiko le contará todo en una carta a Tamura quien pedirá ayuda a un amigo que tiene, Mikuro, un humano con los poderes de un Esper, y que será el que finalmente de una lección a Rin, y calme por fin sus ansias de venganza.
A principios de verano, a Alice le salen cuatro manchitas en la frente, lo que demuestra que ella es la reencarnación de Mokuren Ahora ya no cabe ninguna duda. Ellos se reencarnaron y deben pensar en su futuro como humanos. Ahora tiene una nueva vida.

Mae Fernández

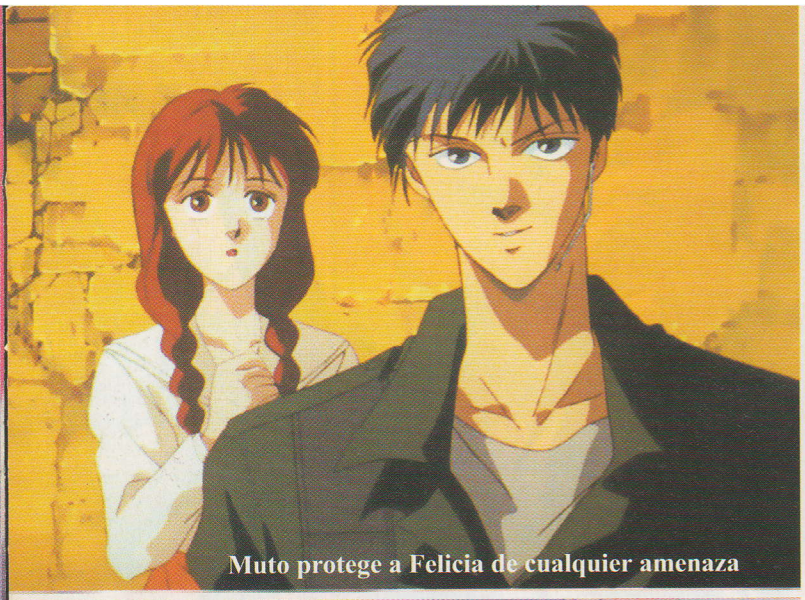
LISTADO DE OVAS

- Episodio 1: EL DESPERTAR.
- Episodio 2: EL ENCUENTRO.
- Episodio 3: MEMORIAS DE LA LUNA.
- Episodio 4 : PENSAMIENTOS.
- Episodio 5: ESP
- Episodio 6: REENCARNACIÓN Y ENTONCES...

LO QUE OCURRIÓ EN LA BASE DE LA LUNA....

Gyokuran fue el primero en morir. Esto provocó una terrible depresión en Enju, enamorada de el y Shukaido, que era médico y no lograba encontrar una vacuna. Después moriría Enju, y a ella le seguirían los demás hasta quedar vivos Shukaido, Mokuren y Shion. Pero Shukaido también ha contraído la enfermedad y no le queda mucho tiempo de vida. Sin embargo, logra encontrar una vacuna. Le explica a Shion que así al menos el y Mokuren se salvarán y vivirán . Shion le queda eternamente agradecido, le pide perdón por haberle juzgado mal y por no haberse llevado muy bien con el en el tiempo que estuvieron juntos.
Shukaido dice que no tiene ninguna importancia, que se ponga la vacuna y el se va a buscar a Mokuren para ponerle la vacuna también.
Sin embargo, algún tiempo después de la muerte de Shukaido, Mokuren contrajo la enfermedad y murió dejando a Shion con vida, sólo y desesperado en la base de la luna, sin mayor destino que el de esperar a morir.

En realidad, lo que ocurrió en la base de la luna, fue que Shukaido estaba tan celoso de Shion porque amaba a Mokuren y esta le correspondía, que decidió vengarse de el. Le puso la vacuna solamente a el, sabiendo que Mokuren moriría sin remedio, pero el no y así los separaría. Al morir, Mokuren le pidió a Shion que cumpliera una promesa, y que no era otra, que después de morir ella el no se suicidaría, pasara lo que pasara, ya que entonces no podría reencarnarse nunca en la Tierra y entonces, jamás volverían a encontrarse. Shion cumplió su promesa, pero el pasar 9 años sólo, en aquel lugar, rodeado de los cadáveres de todos aquellos compañeros y de quien más quería, le volvió completamente loco. Al final, Shion también moriría y nacería en La Tierra, pero con una diferencia de 9 años con respecto a sus otros compañeros.



Muto protege a Felicia de cualquier amenaza

Lyon Epstein

Otis Nate

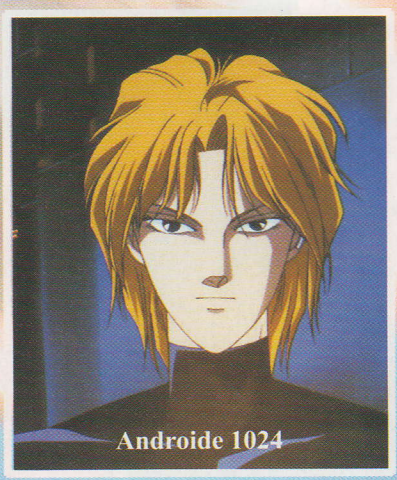
Androide 1019

He aquí uno de los mangas que más éxito tuvo en Japón ¿Por qué? La respuesta es sencilla: fue el primer shojo manga que mezclaba la ciencia ficción con historias de amor y rápidamente alcanzó una gran popularidad.
Los shojo-manga son historias de amor, más o menos complicadas, pero historias de amor al fin y al cabo. Lo que no era corriente era que el trasfondo de la historia no fuese ese, sino una base científica.
A partir de aquí, muchos otros autores copiaron el modelo a seguir a la hora de guionizar un shojo, como en otros mangas demostraremos.
Oz está compuesto por cuatro volúmenes, dibujados por Natsumi Itsuki, de dibujo sencillo y con pocas tramas. Además, debido al ferviente éxito alcanzado, se hicieron dos Ovas de 30 y 35 minutos de duración cada uno y un libro de ilustraciones donde presentan la historia y los personajes principalmente.
Por supuesto, también hay música.

ARGUMENTO:

OZ se sitúa en el año 2021; 31 años después de la tercera guerra mundial. Todas las civilizaciones son destruidas, gran parte de la tierra se cubre con hielo, en otras comienza la desertización y sobreviven menos de la mitad de la población mundial.
Con el paso del tiempo emergen pequeños países y comienza una lucha por la supervivencia entre ellos. Cada país crea su propia unidad militar para protegerlo. Sin embargo, hay una ciudad de la que todo el mundo habla: OZ, la ciudad soñada por todos. En ella n hambre, no hay guerras, es perfecta. Dotada de una tecn muy superior al resto, está gobernada por Lyon Epstein, dictador frío y cruel que no duda en matar a quien trate enfrentarse a él o llevarle la contraria.
En busca de este paraíso comienzan su aventura Felicia Epstein, (una muchacha de 16 años hermana de Lyon), y (un militar encargado de protegerla para llevarla sana y OZ). Al principio, su relación no es precisamente muy b Muto parece despiadado y Felicia muy dulce y buena, p que constantemente reprocha el comportamiento de su compañero. Pero conforme se van conociendo, Felicia descubrirá que el muchacho está lleno de ternura y cariñ que también hará que cambien los sentimientos hacia él

A mitad de viaje aparece un androide: el 1019, que un mensaje de Lyon para Felicia. Este androide tie doble personalidad que le hace sufrir muchísimo: suya propia y la de Pamela (madre de Lyon) y, co



Androide 1024

Muto

Muto sabe como sorprender a Felicia

Oz, la ciudad de los sueños

una mujer mala y perversa. Cuando esta personalidad es superior a la otra, 1019 se convierte en una autómata asesina a la que es mejor esquivar. Con el paso de los días, Muto siente cariño por la androide, a la que quiere sacar de ese sufrimiento de alguna forma.
Siguiendo su camino hacia Oz, los tres atraviesan varios países en guerra pero salen airosos de todos ellos, 1019 es una androide con gran capacidad física y en más de una ocasión salva a los dos muchachos. Por otro lado, Felicia se da cuenta de que cada vez está más enamorada de Muto, aunque no parece que haya correspondencia a ese amor.
En una ocasión, Muto conoce a Otis Nate, un militar eficiente que se unirá al muchacho en su valiente empresa.
En medio del viaje aparece otra androide, la 1024, cuyo físico es igual a la 1019. La androide llega con un nuevo mensaje para Felicia de su hermano Lyon, pero en realidad viene a acabar con la otra androide. No lo conseguirá, no se deben menospreciar las cualidades de 1019. Muto cada vez se siente más impresionado por esta mujer mecánica.
Sin embargo, Otis, se enamorará profundamente de 1024, lo que le llevará a un oscuro final.
Todo esto hace recapacitar a Felicia sobre lo que su hermano está haciendo en Oz. No es lógico que si Lyon quiere un mundo sin guerras se dedique a crear androides que se matan entre ellos. Cada vez está menos convencida de querer reunirse con su hermano. Se diría que casi le tiene miedo, pero Muto le anima una y otra vez.
Felicia no está muy desencaminada en sus pensamientos. Lyon cree firmemente que las guerras son necesarias para la evolución de los seres humanos y quiere controlar y dominar el mundo. De esta manera, se descubre que Oz no es el maravillosos mundo del que todo el mundo habla, sino un ambicioso proyecto de Lyon Epstein (el padre de Lyon) quien en realidad ha enviado a Muto para que acabe con la vida de su hijo.
Por fin llegan a Oz. Muto se infiltra en la ciudad y con ayuda de Felicia destruye la base militar y se enfrenta a Lyon. Ahí tiene lugar una encarnizada lucha. Lyon no quiere matar a Muto, sino transformarlo en una androide de 80 años. Al final, Lyon muere y Muto queda gravemente herido. Es entonces cuando nace el amor entre la androide 1019 y Muto, quien quiere donar su cuerpo para que la androide sea humana. Finalmente será 1019 quien muera dando la vida por Muto.
Pero las cosas no son tan sencillas, ya que el Lyon que ha matado Muto no es el verdadero Lyon. Sino un androide con su mismo aspecto. El auténtico se ha transformado en un niño de 10 años, aunque nadie lo sabe. Lyon es víctima de sus propias órdenes, ya que 1030, otro de sus androides, tiene la orden de matar a todos los seres humanos que habitan en Oz y cuando se encuentra con el niño acaba con él.
Muto es dado por muerto, aunque lo que ocurre en realidad es que es metido en una cápsula donde se mantiene en letargo durante seis años, transcurridos los cuales es encontrado por Felicia, que ya ha cumplido 22, y se quedan juntos.
Este es el argumento de los Ovas, basados naturalmente en el manga, aunque mucho menos complicado que el mismo. Los ovas fueron dirigidos por Katsuhisa Yamada, (director de "Mamono Hunter Yohko"), consideró que lo más importante de los dos films, es la evolución de los valores de Muto, que son los que logran dar sentido a su vida.

Mae Fernández

1019 y Muto, pensativos

1019 y 1024 con cara de pocos amigos

Felicia y Muto, juntos para siempre

JOJO
BIZARRE ADVENTU
ジョジョの
奇妙な冒険

El lanzamiento al mercado del sorprendente nuevo videojuego de Capcom basado en esta serie (lucha y espectacularidad al más alto nivel), unido a la publicación del manga y los OVAs en Italia, y de la versión animada en Estados Unidos, ha provocado el relanzamiento mundial de una de las series con más solera y personalidad del manga japonés: "Jojo's Bizarre Adventures".

MANGA

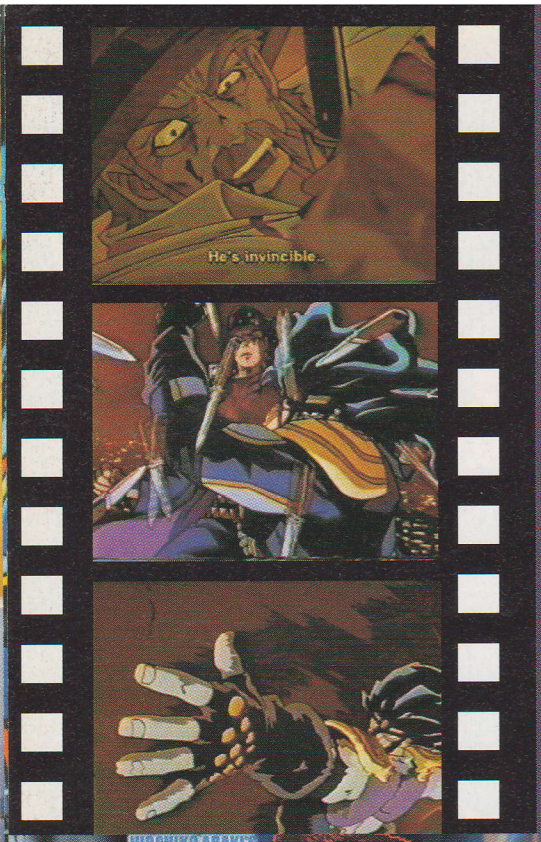
Jojo's es, principalmente, un cómic. Uno de los más característicos, personales y, por otra parte, conocidos de Japón. Podemos considerar que es la obra póstuma de su autor, Hirohiko Araki, conocido en estos lares por otro título lanzado en su día por Planeta deAgostini Cómics: Baoh. Sin embargo tiene poco que ver con éste. Jojo's es un manga de lucha. Pero no una lucha como a la que estamos normalmente acostumbrados, al estilo de Dragon Ball Z. Se trata de una lucha inteligente, con multitud de elementos de estrategia cuya profundidad sorprende en la lectura. Además, dicha estrategia está tratada con inteligencia y realismo, lo cual hace que, aunque los elementos fantásticos del manga sean numerosos, la trama argumental sea bastante realista y creíble en su desarrollo.

Horror Gótico, elementos Nazis, Rock'n'Roll, Superheroes... de todo esto hay en Jojo's.

Como hemos dicho, se trata de un manga de lucha, al estilo de muchos de los títulos de la Shonen Jump, el semanario japonés donde se serializa la serie. Y también, como muchos de ellos, ha ido tomando una dirección diferente dentro de la historia dependiendo del público lector y de las cotas de popularidad. Pero a pesar de ello, y no como otras, Jojo's mantiene la integridad de lo que se cuenta, de la trama, en todo momento.

Como es habitual en el autor, el manga está muy influenciado por el estilo de película de terror de los ochenta: bastante gore y espectacularidad en ese sentido.

En los primeros volúmenes, el dibujo es francamente mejorable y primitivo, pero según se va desarrollando va mejorando y adquiriendo una tasa mayor de realismo, haciéndose también un poco más "limpio" y claro. Como estrellas del rock, los personajes llevan extraños atuendos, peinados extravagantes, actitudes frías y multitud de complementos en los trajes, y muchísimas referencias a este mundo (el nombre de algunos de los malos es: Wham, AC/DC, The Cars o Vanilla Ice) que hacen de la serie algo muy personal y característico.



Pero, en pocas palabras, ¿qué es Jojo's? Se trata de un manga que nos cuenta la historia de los descendientes de la familia Joestar a través del tiempo. Es por esa razón por lo que se le denomina manga "multi-generacional". Es decir, que se divide en partes enlazadas con la anterior pero independientes de por sí, siendo su desarrollo en el tiempo en forma de generaciones, de padres a hijos... Actualmente está compuesta por 5 partes (aunque la sexta ha sido anunciada ya) que comienzan con el nacimiento de una nueva generación de Joestar. La primera parte tiene lugar en Inglaterra, en 1880.

En una noche tormentosa, Mr.Joestar vuelve de un negocio con su esposa y su hijo. Su carruaje vuelca, su esposa muere y él queda paralítico. Tras el accidente, Mr. Joestar cree erróneamente que Dario Brando, un borrachín común que pasaba por allí, le ha salvado la vida, y se convierte en su benefactor. Años más tarde, mientras Dario se encuentra en su lecho de muerte, entrega a su hijo, Dio Mr. Joestar. Dio había envenenado a s padre, después de no soportar más tie su alcoholismo. El hijo del Mr. Joestar Jonathan (JoJo) no muestra ningún ca por Dio, un niño cruel de los bajos ba de Londres, al cual repudia. Como los años pasan, Dio y Jonathan se reconci parcialmente. Estudian para ser aboga arqueólogo respectivamente, estando ambos en la cima de su clase. Dio, utilizando su conocimiento de la ley, intenta usurpar el derecho a la herenci Jonathan y envenena a Mr. Joestar.

Jonathan descubre los planes de Dio e intenta detenerlo, pero Dio lleva una máscara de piedra antigua, una reliqui imperio azteca que Mr.Joestar descubr principio de la historia. Ambos se dan cuenta de que la máscara es activada p la sangre, extendiendo entonces unas de piedra en el cerebro del portador d máscara y convirtiéndole en un "nomuerto" con rapidez sobrehumana fuerza y habilidad regeneradora.

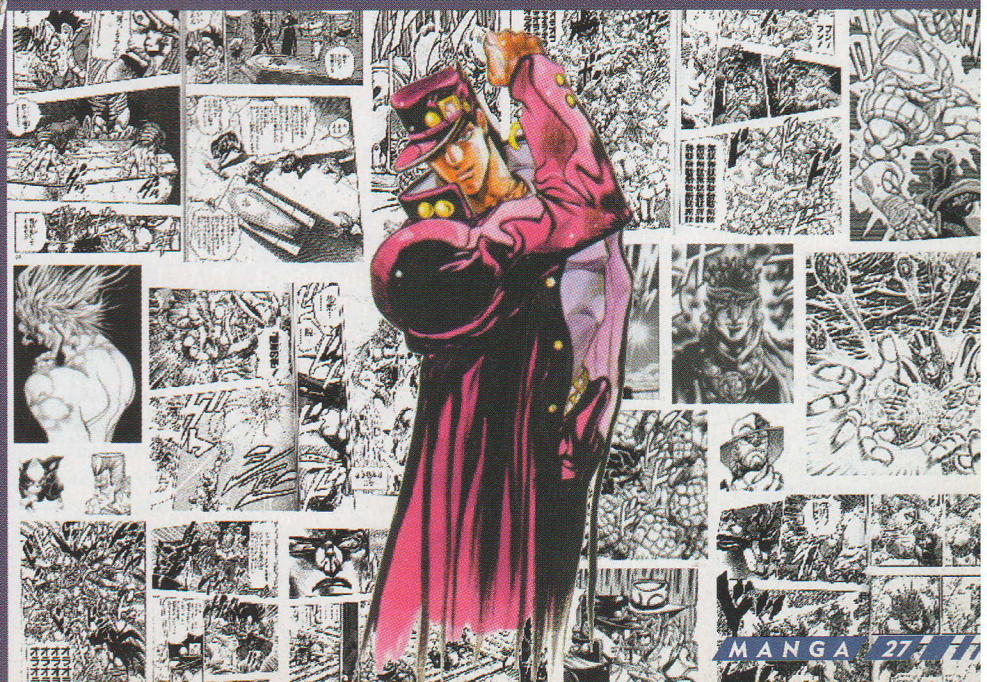
Después de acabar mal herido en la confrontación con Dio, Jonathan encuentra a un hombre misterioso, el Barón Will A. Zeppelie, quien le enseña el "hammon" . El Hammon es un arte marcial que lleva hasta el máximo el potencial de la fuerza de la vida del practicante, al punto en el que se puede usar como una arma. Los que se ven más afectados por este tipo de arte marcial son los "nomuertos". Esta parte termina con el enfrentamiento entre JoJo y Dio. Jonathan al final derrota a Dio, logrando que su cabeza de "nomuerto" se separe del cuerpo. Posteriormente, Jonathan muere en su luna de miel por un ataque de la cabeza de Dio poseyendo otro cuerpo.

La siguiente parte comienza con Joseph, nieto de Jonathan Joestar (JoJo) viviendo en Nueva York en 1937. JoJo descubre la existencia de la Ultimate Life Form, una raza que representa el último paso en la evolución del ser humano, que vive desde la prehistoria y cuyo único punto débil es que sus miembros no pueden vivir bajo el Sol. Los ULFs son los fabricantes de la máscara de piedra, que se diseñó para potenciar el cerebro humano a su límites de potencia mental. La máscara vuelve a los humanos en "nomuertos", raza que

se convirtió en la comida de los ULFs. Por ello cualquier poseedor de la máscara no es lo suficientemente fuerte como para afectar a los ULFs. Para ello se requiere la misteriosa Roca Roja de Asia que aumenta el poder de la máscara y que convierte al poseedor de la máscara en un verdadero ULF, al poder también vivir bajo la luz del Sol. Kars, uno de los ULF, aspira a vivir debajo del sol; para ello mata a sus contemporáneos y se destierra apartado con tres otros, Santana, AciDeecy, y Wamoo. En su destierro se entera de cómo reforzar la máscara, logrando su objetivo: Kars eventualmente llega a convertirse en un ULF verdadero usando la Piedra Roja de Asia, pero JoJo en la lucha final lo envía al cráter de un volcán. La Parte II acaba con Kars enviado al espacio por una erupción volcánica.

La tercera parte comienza en 1987. Un día, unos pescadores accidentalmente despiertan a Dio de su tumba en el mar. En Egipto una vieja mujer, Enya, dota a Dio con una Carta con el poder de 'El que puede ver", una proyección de su poder psíquico.

Cada persona posee una Carta única e intransferible que tiene un tipo diferente de poder, así como una personalidad individual. Una Carta es, en general, invisible, excepto para otros usuarios de su Carta, y se puede proyectar lejos del cuerpo del dueño. Son como proyecciones del poder del usuario con formas y personalidades propias. Las Cartas sólo pueden dañar a otras Cartas, infligiendo el daño hecho al dueño de la Carta. Así, si la Carta es vencida o muerta, el usuario también. Como un "nomuerto" que es,



Dio posee un poder psíquico enorme psíquico, que se activa sobre todo con los miembros de la familia Joestar, y que les da a ellos también la habilidad del uso de sus Cartas. La hija de Joseph, Holly, está siendo consumida por los efectos de su Carta, ya que se requiere un verdadero espíritu de lucha para controlarla. El Hijo de Acebo, Jotaro Kujo (JoJo) se une a Joseph intentar para acabar con Dio antes de que Holly muera.

Sin embargo, Dio ha enviado a sus aliados para que los detengan; cuando llegan a Egipto se han convertido en 9 usuarios cuyas cartas están asociadas a los poderes de los Arcanos Mayores del Tarot. Tendrán que luchar contra los usuarios con las cartas de los nueve dioses de Egipto.

La parte IV ocurre en Morioh, un pueblo ficticio japonés, en 1999. El centro de la historia se desarrolla alrededor del " Bow and arrow" el artefacto misterioso que es capaz de crear Usuarios de Cartas. El héroe de esta parte es Josuke Higashikata. Como Joseph es hijo ilegítimo, éste es realmente el tío de Jotaro, a pesar de ser una década más joven que él. Josuke luce un look muy poco japonés, y no le gusta hablar sobre él con otras personas. Lleva ornamentos marinos en su cuello y habla con un lenguaje de la calle machista y vulgar, excepto con Jotaro, a quien respeta muchísimo. Comparte los atractivos típicos de los Joestar varones.

La Parte V es muy reciente (y también corta, porqué acaba de terminar) y está protagonizada por primera vez por una chica de la saga Joestar: Giovanna Giorno (GioGio), y ocurre en la ciudad italiana de Nápoles, en el año 2001.

Como antes hemos comentado, ya ha sido anunciada en las páginas del semanario ShonenJump, de la editorial Shueisha, que es donde se publica, la Sexta parte del manga, aunque en estas fechas no se sabe nada de él. Sólo que volverá a ser protagonizado por una mujer.

Como podéis imaginar, la serie es muy muy larga. Comprende más de 55 volúmenes (y eso os puedo asegurar que es muchísimo) y todavía no ha terminado, lo que convierte a Jojo's Bizarre Adventures en una de las series más resistentes y con más éxito de toda la historia del manga. En Italia, donde se publica también, han llegado ya al volumen 37, que se corresponde con el final de la Parte III.

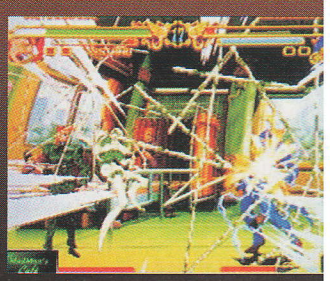
ANIME

Una serie como esta tenía que tener una versión animada a la altura de su calidad. Y teniendo en cuenta que es complicado realizar una serie de TV con tantísimos episodios y que mantuviera ese nivel de calidad, es lógico que la adaptación se hiciera en forma de OVAs. Estos OVAs no recopilan la totalidad de la serie, sino que se centran en la historia final de la Parte III del manga. Y podemos decir que el anime hace honor a la confianza puesta en él. Se trata de una de las mejores adaptaciones que he visto nunca, con una animación llena de calidad, dinamismo y muy muy fiel al manga. 6 OVAs donde veremos a Jotaro luchar contra los secuaces de Dio y finalmente contra el mismo.

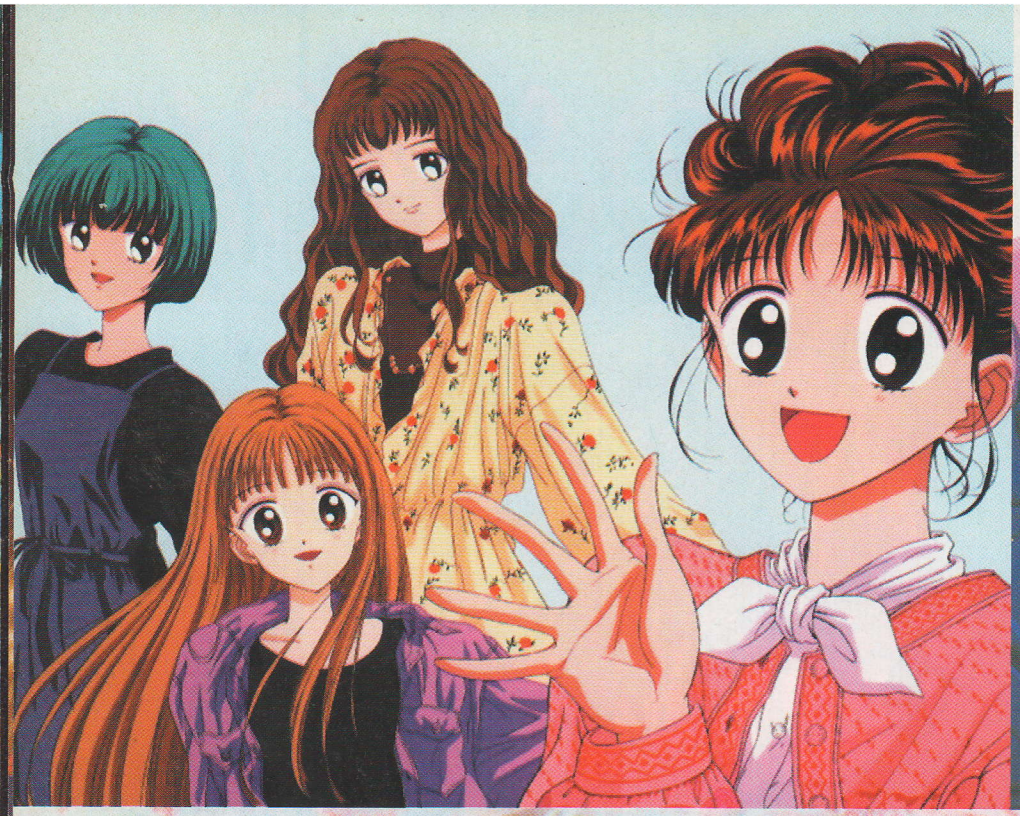
No nos extenderemos en el argumen en los personajes, ya que éstos son n de un artículo propio, que esperamos pronto por un motivo muy especial: Durante este año 2000 se ha confirm el lanzamiento de otra serie de OVA sobre la serie en Japón, probablemer basados en la parte V. No dudéis de os mantendremos informados.
Para acabar sólo advertiros que con t lanzamientos, es muy posible que empecemos a vivir en todo el mundo especie de Jojo's-manía. La serie, sin embargo, por su calidad, lo merece. dudes, si tienes la oportunidad, hazte ella.

Rafa Ga

EL VIDEOJUEG



MARMALADE BOY
マーマレードボーイ



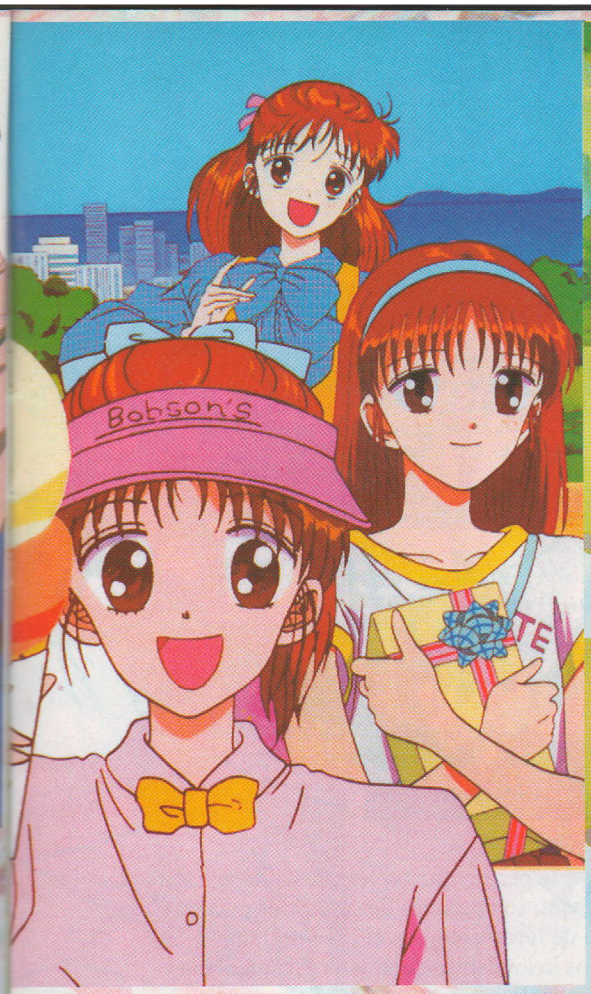
Sin duda alguna, Marmalade Boy (La familia crece) es el mejor shojo-manga que ha llegado a nuestras pantallas desde que se empezó a emitir anime en España. No sólo ha mantenido en vilo a todos los aficionados a los dibujos japoneses, sino que ha logrado interesar desde críos pequeños hasta personas reacias a sentarse todas las tardes y disfrutar de una buena serie japonesa. Y por supuesto, revolucionó durante un tiempo a las asociaciones de padres lo que desde luego indicaba que los dibujos eran algo más que frutas parlantes.

OPINIÓN A FAVOR

Sin duda, Marmalade Boy ha sido una serie muy prometedora. Con una animación desgraciadamente no todo lo buena que podría haber sido, pero ensombrecida por su protagonistas, sus aventuras, su vida día a día..., entró en nuestros corazones de una u otra manera.

Más de uno ha podido sentirse identificado con algunos d sus personajes e incluso ha podido observar como reaccionaba el personaje ante susodicha situación, como especie de consejo elemental. No sé. De lo que estoy segu es de que Marmalade Boy tardará mucho en pasar de larg

Por otro lado, ha tenido detalles que pocas veces se han observado, como el hecho de que las protagonistas cambi tanto de peinado o de ropa. Tenían un armario propio, con cualquier persona normal, no pasaban toda la serie con la misma ropa, fueran donde fueran. Y según con quien iban donde, también cambiaban sus peinados.

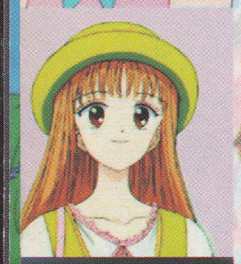


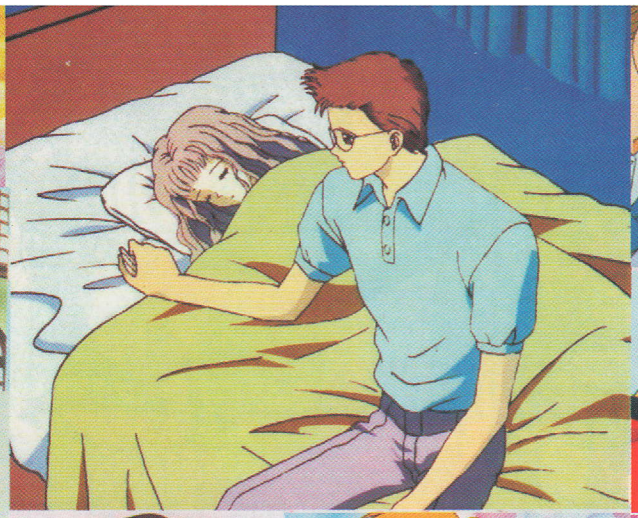
A pesar de ser contado todo bajo los ojos de Miki Koishikawa, realmente, son muchos más los protagonistas, lo que equipara muy bien la repartición de los episodios entre los diferentes personajes, y hace más difícil que te puedas aburrir. La serie, aparte de tener infinidad de gracias, y detalles cómicos, trata de madurar constantemente junto a sus protagonistas, desde que empieza hasta que acaba. Afortunadamente, acaba bien, no se podría concebir de otra manera.

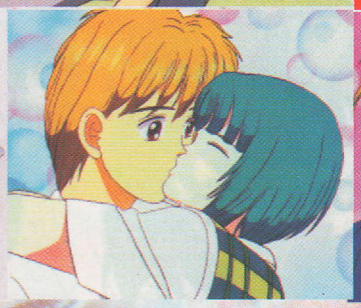
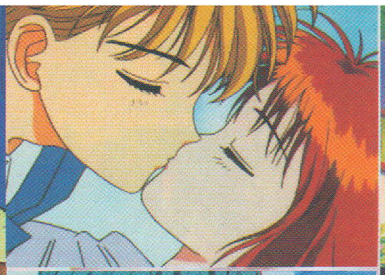
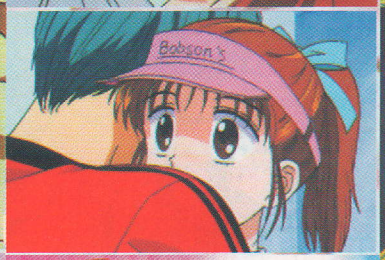
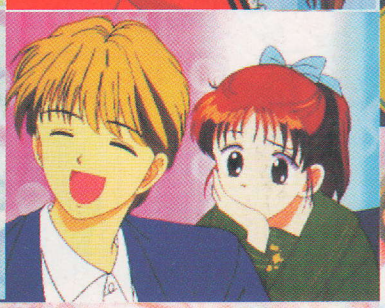
OPINIÓN EN CONTRA

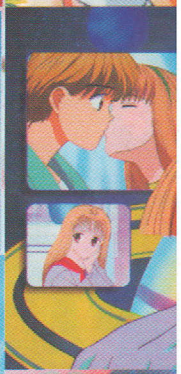
Pero , ¿por qué acaba así? Viendo la parte negativa, Marmalade Boy tiene muchas sombras, muchos fallos. ¿Por qué dejar solos a un bombón como Miwa, o Kei-kun (al que Miki empareja al final con Suzu para quitarse cargo de conciencia), o la dulce Anju?. ¿No se merecía Miwa a Meiko, o Kei-kun a Miki o la pobre Anju a Yuu?. Pues sí, debería haber habido un final alternativo (como lo hubo en el manga), porque no es nada justo. Se basan en decir que al final triunfa el amor verdadero, pero ¿acaso no era amor verdadero el de Anju, o el de Kei-kun, o el de Miwa? Lo cierto es que la única pareja en la que triunfa el amor verdadero y que queda como debe de quedar es la de Ginta y Arimi, nada más. El resto de los personajes, usan y se aprovechan de quien les quiere para sentirse mejor, sin importarles el daño que hacen hasta que han conseguido lo que quieren... claro, cuando obtienes lo que deseas resulta muy fácil compadecerte de los que has dejado en medio del camino. Fijémonos en el caso de Miwa, por ejemplo, que es quien logra sacar adelante a Meiko, logra que triunfe escribiendo, la apoya en todo momento, y todo para que al final se quede con un memo inmaduro, que por supuesto no se la merece, y que usa a quien se le pone por delante, solo por su propio egoismo, y daña a diestro y siniestro sin importarle demasiado lo que hace.

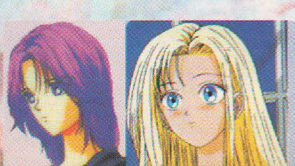
O el caso de Kei-kun, que honradamente vuelve a por Miki, la saca adelante de un montón de problemas que ella misma se ha construido, para que al final, le dé calabazas. El caso de Miki es distinto al de Meiko, porque ella juega a dos bandas, y debería haberse quedado sola. Y la pobre Anju, ... bueno, ella tiene la mala suerte de estar enamorada para toda la vida del chico mermelada, ¿Pero quien ha dicho que ese es el chico Mermelada de la serie? Porque, aYuu, si le quitas el









físico, deja bastante que desear, es antipático, frío, esconde sus sentimientos y, al igual que Miki, es tonto (en el amplio sentido de la palabra, se monta sus propias películas para que al final sólo sean imaginaciones suyas).

Sin duda los personajes que más suerte tienen en la serie son: Rokutanda, que se queda con una novia maravillosa; Ginta, que se queda con Arimi; la profesora, que tiene la suerte de que la rechace Natchan y así aún tiene una oportunidad de ser feliz en la vida y por supuesto Natchan, que tiene la tremenda suerte de contar a su lado con alguien mucho más madura que él. Con razón los padres de Natchan estaban tan contentos con la boda. Pero ahí no acaba la cosa, porque la palma, la auténtica palma de oro a la estupidez y a la buena suerte, se la lleva Jenny, la americanita rubia y de ojos azules que desde que sale se dedica a jorobar la vida de cada uno de los que se cruzan en su camino: se carga la relación de Miki y Yuu, promueve que Bryan y Yuu se lleven mal y está constantemente en medio de Doris y Bryan, sin percatarse de que su mejor amiga (la única que aguanta todas sus necedades) está completamente enamorada de Bryan. Y al final se queda con Will, todo un buñuelo de viento para quien sepa de qué está hecho. No sólo eso, sino que queda bien con todos como si no hubiera hecho nada malo o no se hubiera dado cuenta de ello. ¿Por qué algunos chicos de esta serie son capaces de tratar como basura y con menosprecio a una chica dulce y buena como Miki o Meiko. Que parece que no les cuesta nada m a paseo y no son capaces de soltar tres palab viborita de turno como en el caso de Jenny? Misterios insondables de la vida. Si son buer tendrán que luchar por conservar el amor de Si son unas ligeritas sin escrúpul entonces... serán amigos para vida y todo les sera perdo

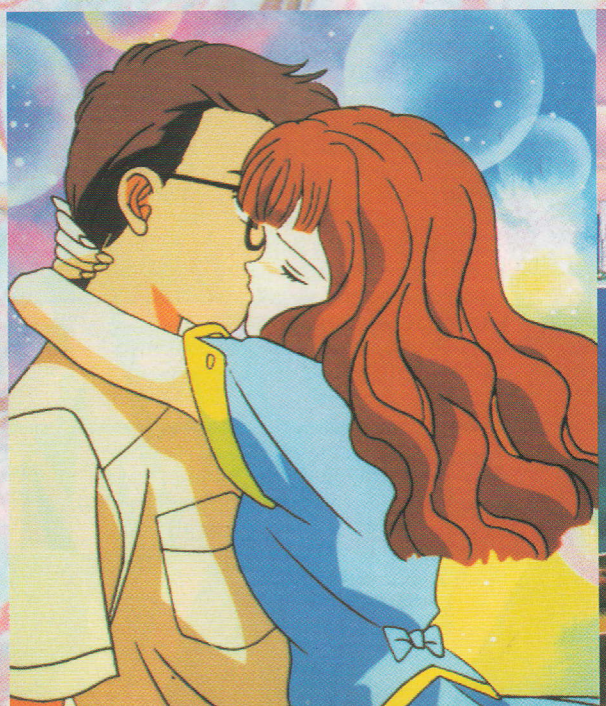
Lo cierto es que Marm Boy empezó siendo u que narraba las relac los estudiantes de ir sus romances y sus problemas. Al princ apartaba de los tópi siempre, haciéndola actual, más madura y típica, como la relació de las alumnas con el p el intercambio de pareja padres, ser hijo de padres divorciados, etc; pero conforme tiempo y la serie avanza, acaba cayend típico y termina siendo una serie más.

Al ser quizás un poco larga, se repite demasi llega un momento en que patina, pareciendo protagonistas más tontos de lo que aparentab principio. Es una serie en la que te narran có adolescentes van madurando. Y sin embargo maduran físicamente, porque de corazón, siguen sin tener ningún tipo de madurez.

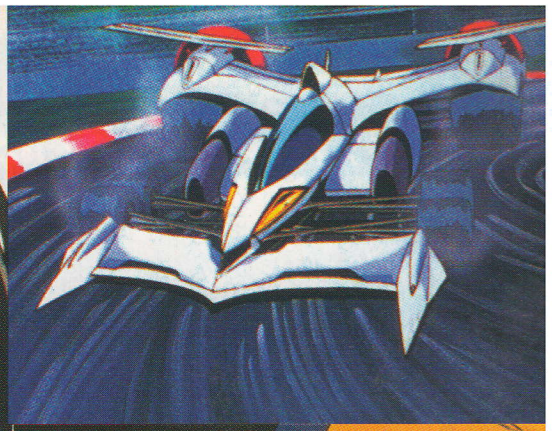
Todo esto, por no enumerar una serie de preguntas existenciales de la serie que pueden pasar por tu cabeza

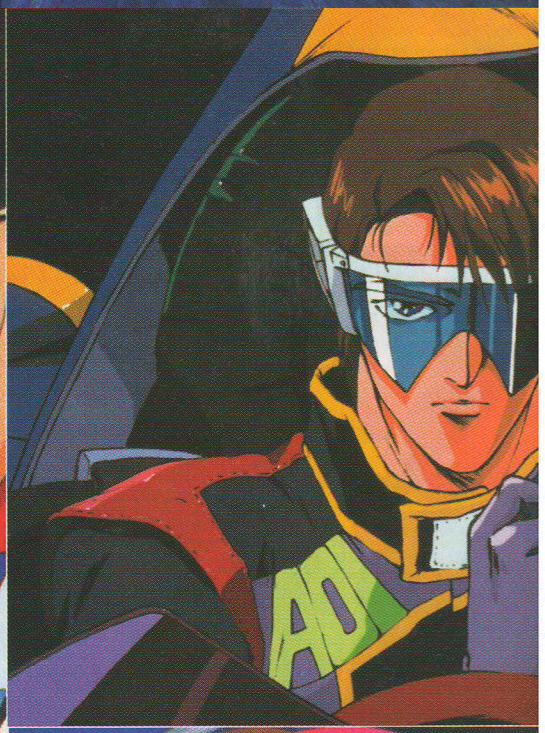
si te paras a pensar un poquito, como por ejemplo:
Si son estudiantes, ¿Cómo es que casi nunca tocan un libro y aprueban?
Porque lo que es Miki, el único libro que toca es su diario y Suzu, que es la que sale estudiando, pasa más tiempo mirando a Yuu que haciendo los deberes.
¿O por qué en la heladería Bobson en la que trabaja Miki nunca entran varios clientes a la vez? ¿Acaso el negocio no funciona? ¿Les está prohibido? ¿Y cómo es que la media jornada de trabajo de la heladería, le da a Miki para viajar a Estados Unidos en cuanto quiere? ¿Es el trabajo del siglo, entonces?
¿Me equivoqué yo de empleo?
¿O es que se lo paga Meiko?
¿Y si es así, cómo tiene Meiko tanto dinero a su disposición si es menor de edad?.
¿Por qué una persona como Yuu, a quien le gusta tanto la arquitectura y quiere ser arquitecto, sólo lee libros de Gaudí, precisamente un arquitecto poco actual y cuyos diseños son poco útiles? ¿Por qué no viene a España a estudiar? ¿Por qué cuando viene Michael, Miki no sabe hablar inglés y cuando se va a buscar a Yuu, no tiene ningún problema en hablar con Jenny y la entiende perfectamente? ¿O con los dos niños la segunda vez que vuelve a Estados Unidos? ¿Por qué Michael llega un día a Japón y sin saber cómo, de repente está en Estados Unidos con Yuu?
¿Cómo se explica que Kei-kun gane un concurso de piano con una pieza de jazz, cuando en cualquier concurso impera la música clásica?
¿Qué le regala Yuu a Miki cuando la deja por última vez, que ella mete en un cajón y si te he visto no me acuerdo?
Ésta y muchas preguntas son las que uno puede hacerse si se cuestiona una serie como Marmalade Boy, lo que desde luego está claro es que la vida de estudiante que llevan estos chicos la quisiera cualquiera...

Pepa y Pepe



Imagina... Año 2010, el asfalto, máquinas que son capaces de alcanzar los 700 km/h, pilotos con la rivalidad en la sangre, romances, accidentes espectaculares, diseños futuristas, espionaje... Añade una animación de primer nivel, mezcla bien y... Bienvenido a Shin Seiki Grand Prix Cyber Formula.
CYBER GP
FORMULA





Sin duda, "Shin Seiki Grand Prix CYBER FORMULA" es una de esas series que si se hubieran emitido por TV hubiera tenido un éxito arrollador, sobre todo entre el público juvenil masculino. En España se han visto series de animación que cubren un amplio rango de temáticas, pero, salvo honrosas excepciones, como "Match! Go! Go! Go!" (más conocida como "Meteoro"), ninguna ha cubierto el tema automovilístico, el cual tiene un amplio seguimiento en nuestro país. Pues bien, "GPX Cyber Formula" (a partir de ahora CF), es la serie "de coches" por antonomasia. Por su longevidad, por su calidad, por sus personajes… Y es por eso por lo que si se emitiera tendría un gran éxito. Posee los elementos que han causado la fama de otras series, unido al atractivo adicional del tema automovilístico. Pero vayamos por partes…

TEMÁTICA

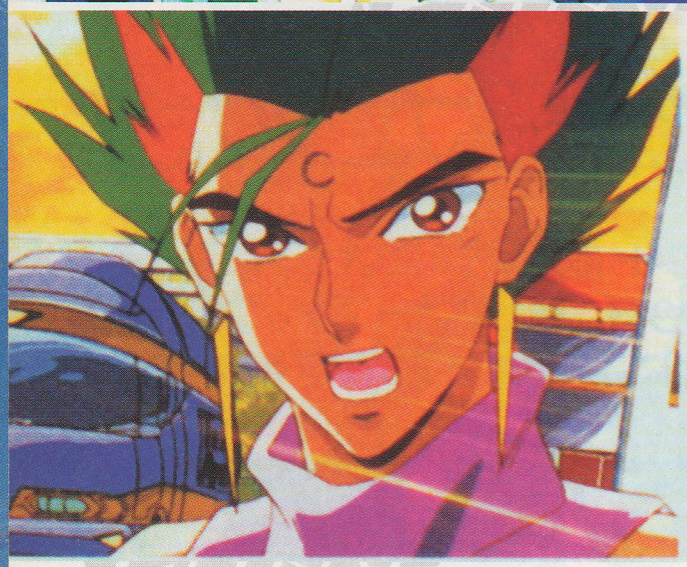
La acción de CF se sitúa en el futuro. Corre el año 2010 cuando se produce un gran descubrimiento: un grupo de científicos desarrolla la tecnología Cyber, la cual permite construir tecnología de propulsión no contaminante, de consumo casi nulo y con una potencia descomunal. El problema principal para su desarrollo fue su complicado uso, salvado por el desarrollo mediante Inteligencia Artificial de unas computadoras de a bordo que permitieran el control de los elementos que la conforman de forma fácil.

De esta manera se construyen automóviles con un nivel de confort y seguridad totales (gracias a la computadora de a bordo), y que solucionan la mayoría de los problemas causados por la industria automovilística en la actualidad.

dura competición por cierto, y to
relacionado con un evento depor
rivalidades, estrategias, etc. Por
lado se trata de una típica serie F
Tech ambientada en el futuro, co
todos los elementos comunes típ
mechas por doquier, elementos
tecnológicos inundando la acció
ambiente condicionado... Por úl
como en todas las producciones
Sunrise, está la parte relacional c
personajes, la cual llega a basar
parte la trama argumental de la s
dejando de lado el resto de conte

ORIGEN

CF es, en principio, una serie de
animación para TV, y como tal f
,creada, no partiendo de un man
como es habitual, aunque despu



Con la nueva tecnología surge también una nueva modalidad deportiva: la "CYBERFÓRMULA". Similar a la Formula I actual, en ella sólo pueden competir automóviles desarrollados con la tecnología "Cyber", pero sin ninguna limitación en cuestión de diseño o soluciones adicionales. Están permitidas las computadoras de control (sin ellas el control del coche sería casi imposible), pero a un nivel básico de funcionamiento, lo que permite al conductor libertad de actos en su conducción e interactuación con las computadoras de los coches competidores. Podríamos comparar la relación del piloto con su computadora con la de un jinete con su caballo, aunque a más alto nivel, claro está. La espectacularidad se ha multiplicado por mil: los coches son capaces de alcanzar casi los 700 km/h de velocidad. Es alrededor de esta competición donde se sitúa la acción de CF.

CF es una atípica serie, resultante de un compendio de "fórmulas" extraidas por su productora de distintas series. Por una parte es una serie deportiva, claro está, que trata sobre una competición,

"ESCUDERÍAS" - ¿Cúal es tu equipo?

SUGO ASURADA

La escudería de nuestros protagonistas. Kohjiro Sugo es el propietario, y padre de Asuka. Se puede decir que tienen la tecnología propia más avanzada. Su piloto es Hayato Kazami. En ella también trabaja su padre como diseñador mecánico: Hiroyuki Kazami. Su coche principal es el "Super Asurada".

LAOI y AOI ZIP FORMULA

Dos escuderías gemelas propiedad de Kyoko Aoi. Se trata de uno de los equipos más boyantes económicamente. Sus pilotos son Naoki Shinjyo y Bleed Kaga. Su coche principal es el "Fenix Wing". Es el equipo que mejor se lleva con la Sugo Asurada (fuera de cada carrera, claro está).

UNION SAVIOUR

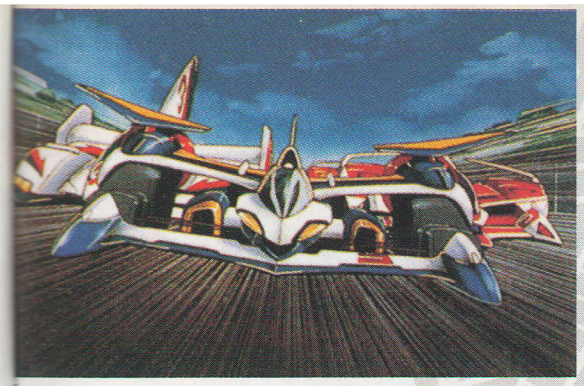
Propiedad de un aristócrata de Austria llamado Von Randoll. Sus pilotos son el hijo del dueño, Karl Lichter, y Knight Soemach (que en realidad es Osami Sugo, hijo del propietario de Sugo Asurada). Teniendo en cuenta cuales son sus integrantes, se puede decir que est equipo es uno de los más problemáticos para la "Sugo". Su coche principal es el "Ishuzaku 007"

STUROZECH PROJECT

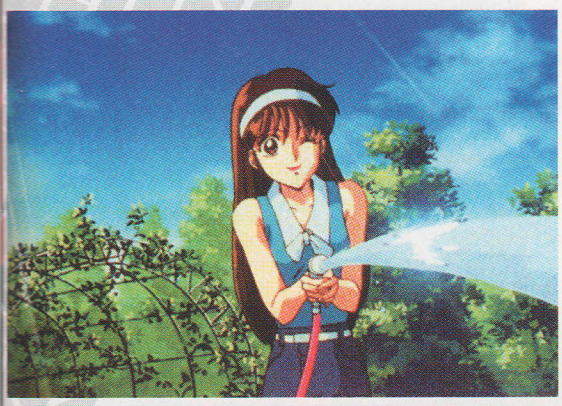
Es la escudería de Franz Heinel, donde él es también piloto y diseñador. Jackie Gudelhian es el o piloto (no sé cómo se soportan esto dos...) y su coche principal es el "Shuteiru HG".

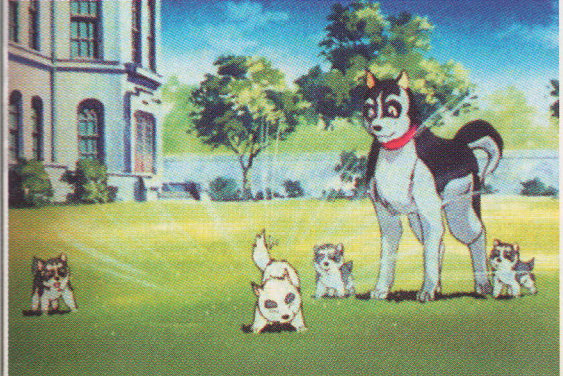
MISSING LINK

Esta escudería, compuesta únicamente por el ruso Bootsvortz, la más misteriosa de toda la serie. Nunca se ve a su dirigente. Su coch principal es el "Missionel 40".



hayan surgido multitud de fanzines y alguna adaptación por parte de algunos de los asistentes de la animación. Comenzó a emitirse en la televisión japonesa en 1991 con el nombre de "Shin Seiki (Future) Grand Prix (GPX) CYBER FORMULA", contando con un total de 37 episodios, muy bien acogidos por el publico japonés. Tanto, que se continuó la serie, esta vez en forma de OVAs (animación creada exclusivamente para su venta en video y que suele tener un mayor nivel de calidad), un año despúes, con el título de "Shin Seiki GPX Cyber Formula Double One (o 11). Estos 6 capítulos nuevos se centran en el undécimo campeonato de la Cyber Formula (de ahí el título), inmediatamente posterior al celebrado durante la serie de televisión. En 1994, y dado el éxito de la serie, aparece un nuevo OVA de 8 episodios llamado "Shin Seiki GPX Cyber Formula Zero". De todos, éste es sin duda el que tiene más aspecto infantil, y se centra en el Duodécimo campeonato. De nuevo, en 1996, aparece otra serie de OVAs llamada "Shin Seiki GPX Cyber Formula SAGA". 6 episodios más centrados en el 13 y 14 campeonatos en lo que es, para muchos, lo mejor hasta el momento de todo CF. Para terminar, recientemente ha salido otra serie de OVAs llamada "GPX Cyber Formula SIN", cuyo diseño de personajes nos





"PERSONAJES" - Gente en los Boxes...

HAYATO KAZAMI

Es el protagonista principal. Comienza la serie con 14 años, y logra ser el campeón más joven de la Cyber Formula. Es hijo del Ingeniero Jefe de la Escudería Sugo Asurada, y se hace piloto de forma accidental. Mientras acompañaba en moto al camión donde viajaban su padre y un amigo transportando una "misteriosa" carga, son atacados por un helicóptero. El camión derrapa y deja al descubierto su carga: el nuevo prototipo de la escudería". Hayato se ve obligado a entrar en el coche y conducirlo a su destino para desembarazarse del helicóptero perseguidor, imprimiendo su voz y huella retinal en el coche, lo que hace imposible que cualquier otra persona lo conduzca. Posee mucho tesón, el tesón de los campeones, y se puede decir que tiene talento, aunque en ocasiones es un poco temperamental.

ASUKA SUGO

Tiene diecisiete años y al principio es la única que confía en Hayato. La situación es complicada: el nuevo prototipo de la escudería sólo puede ser conducido por un chico de catorce años sin experiencia... pero ella confía en él. Es la hija del dueño de la escudería y hace de "chica para todo". Al principio es casi como la hermana mayor de Hayato, pero en CF 11 su relación llega a cotas más profundas. Son la pareja por antonomasia de la serie, los "enamorados".

MIKI JOHNOUCHI

Es la mecánica de la escudería. Gran amiga de Asuka, está enamorada de Shinjyo, uno de los principales rivales de Hayato en el campeonato. Al final, también terminan juntos, formando otra de las parejas más esperadas de la serie.

RYOHEI SUMI

Es el ayudante de Miki, un joven de quince años cuyo sueño de ser piloto se ve truncado por una curiosa característica de su sangre.

KYOKO AOI

Es la dueña del equipo LAOI y del AOI ZIP FORMULA. A base de cheques, intenta atraer a los mejores pilotos a sus escuderías.

NAOKI SHINJYO

Es uno de los rivales más duros de Hayato. Pertenece al LAOI, y logra el título en la duodécima edición del campeonato. Está enamorado de Miki.

BLEED KAGA

El personaje más carismático de la saga, y uno de los preferidos por el público japonés. Su aspecto es de lo más original: Pelo verde con un larga trenza, mechones rojos y un tatuaje con una luna en la frente. Tiene diecinueve años, y su origen es bastante humilde compitiendo por cuenta propia y siendo luego fichado por Kyoko Aoi. Su pasado es misterioso.

"PERSONAJES" - Gente en los Boxes...

Es el mejor amigo de Hayato.

KNIGHT SOEMACH

Aunque se hace pasar por un piloto ingles apodado "El Guerrero Supersónico", en realidad se trata del hermano pequeño de Asuka Sugo. Tiene problemas de entendimiento con su padre. Por eso, y por su rebeldía, corre en escuderías rivales. Es uno de los mejores pilotos, aunque demasiado fanfarrón y rebelde.

KARL LICHTER VON RANDOLL

Es el típico niño rico, mimado y presumido. Este rubio, acompañado por un mayordomo allá donde va y con el claro y conciso poder del dinero es, a pesar de todo, un excelente piloto. Es uno de los máximos rivales de Hayato (por cierto, tiene su misma edad) tanto en el campeonato como en el terreno personal, ya que está enamorado de Asuka. Típico niño pijo, aunque hay que tener en cuenta su edad, ya que según va desarrollandose la serie va madurando bastante.

FRANZ HEINEL

Es el personaje más serio e introvertido de toda la serie, aparte de ser un genio en industria automovilística. Alemán, con veinticuatro años, es diseñador de los coches de su escudería, propietario y piloto a la vez. Siempre va acompañado de Gudelhian, con el que se lleva fatal, en una de esas típicas relaciones de "te necesito pero no puedo soportarte".

JACKIE GUDELHIAN

Es tejano y tiene 22 años. Típico ligón, fanfarrón al estilo americano, es todo lo contrario de su compañero Heinel: extrovertido, con mil amigos, y, sobre todo, amigas... En la pista es muy agresivo, demasiado para algunos.

EDELI BOOTSVORTZ

El "malo" de la serie (si se puede considerar así). Trabaja para alguien en la sombra, intentando descubrir la ingeniería del Super Asurada de Hayato. Es un buen piloto con mucha experiencia, ya que corría en la Formula I. Tiene un ojo y una mano cibernéticas.

Existen otros personajes, claro está, de menor importancia o que sólo aparecen en algunas de las entregas, pero, al igual que los principales, todos ellos muy creíbles en sus papeles...

recuerda muchísimo a otra serie de la misma productora: "Gundam Wing".

Ninguno de estos OVAs, ni por supuesto la serie de TV, han sido emitidos o publicados en español.

OTROS

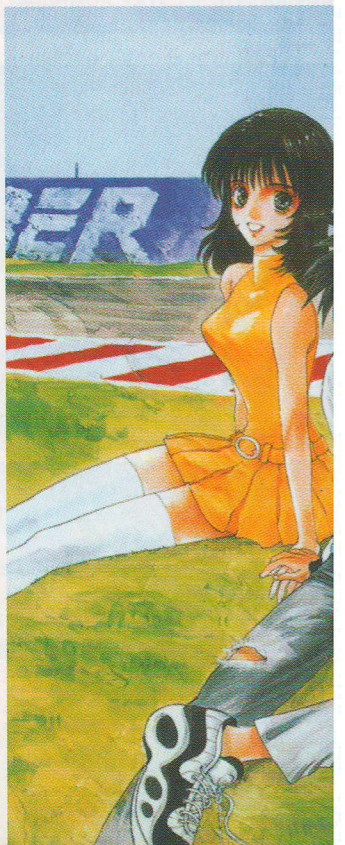
En esta serie ha participado gran parte de elenco de profesionales más importante de la productora SUNRISE y, dada la longevidad y variedad de la serie, ha podido contar con colaboraciones de auténtico lujo.

Por reseñar alguna de las más importantes, la de Mutsumi Inomata, por ejemplo, conocida ilustradora que redefinió el diseño de personajes para SAGA haciéndolos todos mucho más adultos y mejor definidos.

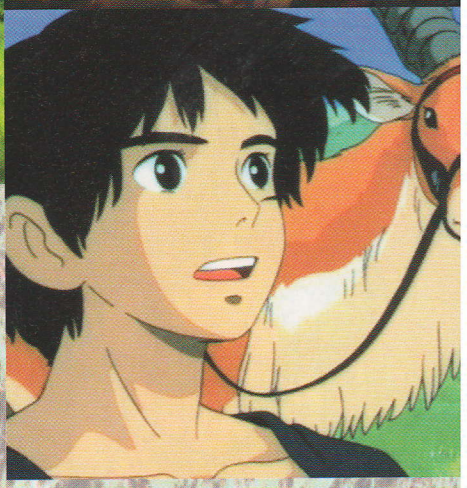
La animación en todas sus variantes, pero sobre todo en los OVAs, es de primera calidad y, sobre todo en las escenas de carrera, advertimos un cuidado tratamiento de la gravedad y reacciones de los coches, algo muy

importante si se quiere hacer re
una serie de este tipo. A nivel p
y muchos comparten mi opinió
mejor de la serie son las OVAs
SAGA. Muchísima calidad artí
coches, decorados, personajes,
animación increíble y buena hi
Características comunes para u
que, como hemos dicho, si se e
en nuestro país sería un gran é
Quién sabe si el futuro nos dep
alguna sorpresa.

Rafa

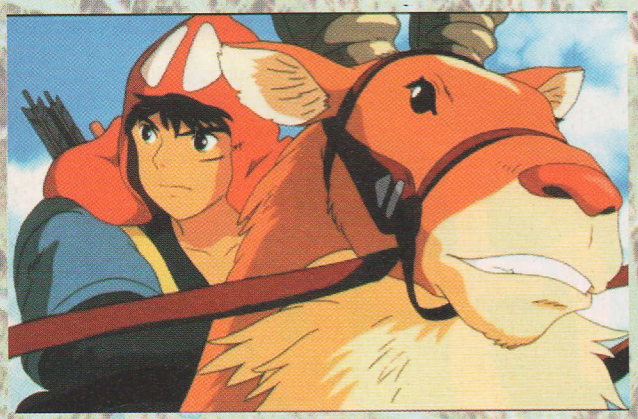


PRINCESA MONONOKE
もののけ姫



スタジオジブリ
STUDIO GHIBLI

Hace ya unos cuantos años, allá por la década de los 70, los jóvenes y no tan jóvenes españoles pasaron horas de risas y lágrimas delante del televisor con algo tan sencillo e infantil como podía ser una serie de dibujos animados. Se trataba de dos producciones japonesas llamadas "Heidi" y "Marco". Supusieron un giro en el concepto de animación. Si hasta entonces los dibujos animados eran única y exclusivamente para divertimiento y distracción de los niños por lo menos estas dos obras permitieron disfrutar tanto a jóvenes como a mayores por igual. Quién no recuerda la tonadilla del "abuelito dime tuuuu..." o "mi mono Amelio y yoooo...". Han quedado grabadas a fuego en la mente de toda una generación de españoles. Quizá todo esto no tenga nada que ver. Probablemente no fue más que un espejismo y la animación volvió a sumirse en los abismos de las producciones para críos. El adulto medio sólo salía de su cueva para ver los cuatro largometrajes de la Disney. Pero bueno, fue bonito mientras duró y los recuerdos nunca se pierden.



Pues bien, los artífices de estas dos series fueron dos señores llamados Isao Takahata y Hayao Miyazaki. Pese a llevar muchos años trabajando en estudios de animación había algo que les diferenciaba de todos los demás. En sus respectivas cabezas tenían una idea revolucionaria de lo que la animación debería ser. Las películas animadas no tienen que ser diferentes de las clásicas de imagen real. Unas y otras pueden expresar los mismos sentimientos, las mismas ideas... sólo es necesaria una persona que sepa conjuntar las técnicas de ambos estilos para crear algo convincente. Dicho y hecho. Años más tarde reunirían un pequeño grupo de trabajo de entre los profesionales que compartían sus aspiraciones y crearon el estudio Ghibli. Desde entonces este estudio se ha dedicado a largometrajes de altísima calidad, no reparando en tiempo ni gastos si ello involucraba una mer en la idea original de sus películas Tras una serie de 12 filmes se alca lo que para muchos es la obra cum del estudio, algo así como el canto cisne de Hayao Miyazaki antes de retirada por motivos de edad y sal

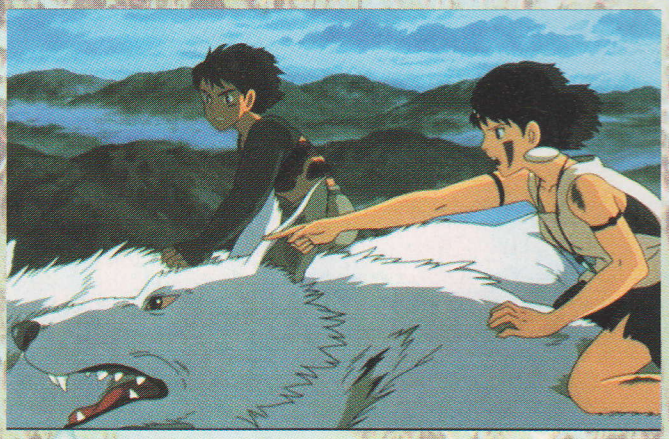
"Mononoke Hime" narra una histo sobre los fundamentos de la socie japonesa. Uno de los pilares básic nipón es su relación con la natural La reverencian y respetan desde tiempos inmemoriales; gran parte mitología está basada en esta simb entre los humanos y la Madre Tier Hasta hace siglos esta unión era ca perfecta, pero el progreso no perd al final la balanza se inclina hacia de los lados, el humano. En "Mononoke Hime" este conflicto el progreso y la naturaleza se trad en una historia de rebelión del bos contra la humanidad que lo amena

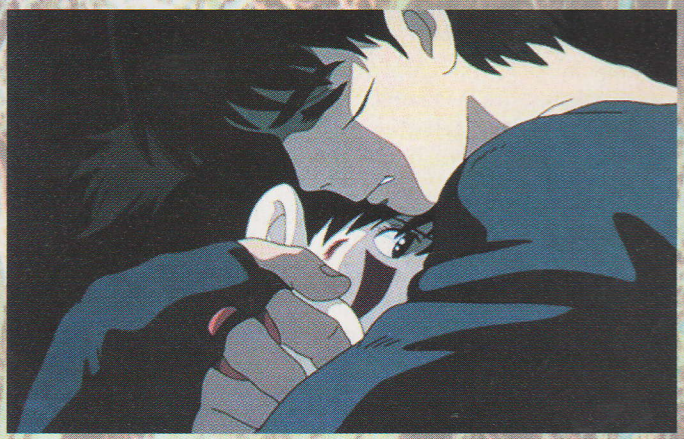
Nos encontramos en el Japón feud Acaban de ser introducidas las arm de fuego que, aun siendo muy rudimentarias todavía, representar diferencia entre una victoria y una derrota. Para construir este tipo de armas se necesita hierro, así que n

país se ha lanzado a la minería de este metal. A medida que se agotan los yacimientos más accesibles el hombre comienza a adentrarse en el país y a invadir el bosque primigenio japonés. En el interior de la fronda moran antiguos animales. Tan antiguos y gigantes que tienen categoría de divinidad. Pero sobre todos ellos gobierna el Shishigami. Mitad espíritu, mitad animal, representa el flujo de la vida, el nacimiento, crecimiento y muerte de la naturaleza. Tiene el poder de otorgar la vida y la muerte y, según cuentan las leyendas, aquel que posea su cabeza obtendrá la vida eterna.
Aparecen pues tres bandos que hilarán la trama de la historia:

Por una parte están las fuerzas de la naturaleza encarnadas en Moro, una loba blanca gigante cuya hija San (una humana completamente deshumanizada) lucha contra la invasión y destrucción del bosque por parte de los mineros. Entre los animales existen diversas facciones. Aunque tienen como interés común la expulsión de los hombres sus métodos para conseguirlo difieren tanto en diplomacia como en violencia.

Por otro lado tenemos a los mineros. En el centro del bosque ha nacido una comunidad dirigida por una mujer samurai llamada Eboshi. A modo de comuna anarco-sindicalista, en este pueblo se aceptan por igual a hombres y a mujeres, a pobres y ricos, a enfermos y sanos. Todos los desahuciados de la sociedad tienen cabida en esta aldea minera que empieza a cobrar





cada vez más poder, para preocupación de los señores feudales de la región, gracias a las armas de fuego que fabrican con el mineral extraído.

Y en último lugar tenemos a unos misteriosos cuerpos de élite del emperador cuya única misión es dar caza al Shishigami para conseguir su cabeza y de este modo otorgar la vida eterna a su dueño.

En medio de todo esto aparece un chico que, sin desearlo, se ve involucrado en todas estas disputas. Ashitaka pertenece a una de las últimas tribus de los aborígenes originales de Japón. Viven al margen del sistema feudal japonés y por eso se esconden en lo más profundo de las tierras más salvajes. Un día su aldea es atacada por un monstruoso jabalí que, antes de morir a manos de Ashitaka, consigue envenenar/maldecir a nuestro protagonista. Tras consultar con los ancianos de su tribu, la única solución posible consiste en viajar a la zona de la que provenía la bestia. Tras unas semanas de viaje aparece en medio de las tres facciones como elemento equilibrante. Sin decantarse claramente por ninguna de ellas hasta el final nos muestra las razones de peso que tienen cada una de ellas de manera más o menos objetiva.

La película despliega toda la belleza y perfección de la que es capaz el estudio Ghibli. Tras pasar cerca de un año a la búsqueda de localizaciones, los bosques interiores japoneses quedan plasmados a la perfección. La animación está en la línea de todas sus producciones: diseños de personajes sencillos pero magníficamente sombreados y animados. Es en este film donde el estudio dio el salto definitivo a la animación digital y se nota en los acercamientos y rotaciones vertiginosas de las secuencias de acción. La música de Joe Hisaishi, un asiduo de las producciones Ghibli,

acompaña a la perfección, pue utilizado todo tipo de instrume del folklore japonés para ambi la historia de época que es "Mononoke Hime". Pero sin d alguna lo que más atrae de la e es el desarrollo de los persona Caracteres bien marcados y u modo de actuar totalmente de acuerdo a sus ideales y situaci vida. Expresiones fuertes, dec incluso violentas, que son toda novedad para un director que siempre ha optado por fantasía corte más infantil, menos sería lo contrario que su colega Takahata).

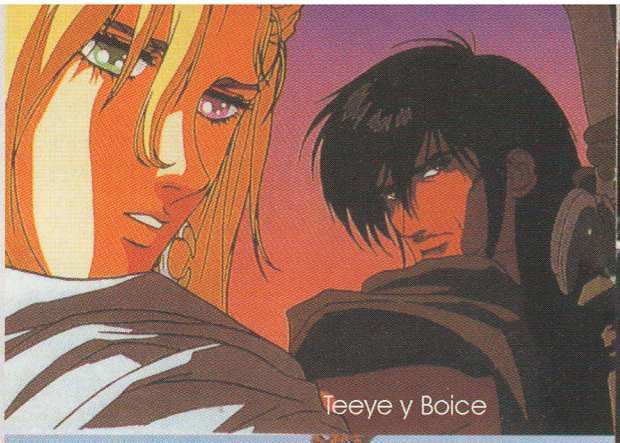
Quizá no sea la mejor película estudio, quizá el hecho de ser película de animación japones cara de la historia o el hecho d rompiera todos los récords de taq (con permiso de "Titánic") no ter que ser una fiel representación de calidad. Pero es que esta película roto moldes allá donde ha ido. Fu más solicitada por los otakus de r mundo durante el año 98. Tuvo u éxito de crítica y público en las proyecciones que se realizaron alrededor de medio mundo y hast la película que designó la acaden japonesa para representar a su pa los Oscar. Sin duda alguna hay al esta película que la hace diferent todas las demás y ese algo sólo p explicarse con tres palabras: Vete verla.

Jaime R

En tiempos muy antiguos, antes del comienzo de la historia, existió un continente en lo que hoy conocemos como el océano Atlántico, un continente que gozaba de recursos, paz y prosperidad. Pero un desastre natural arrasó aquel lugar, convirtiéndolo en una tierra desértica, desgastada, y devastada, privada de casi todos los recursos necesarios para una vida normal. Fue el final de la república que mantenía aquel lugar y el principio de la lucha por los pocos lugares que quedaban a disposición de los humanos que habían sobrevivido.

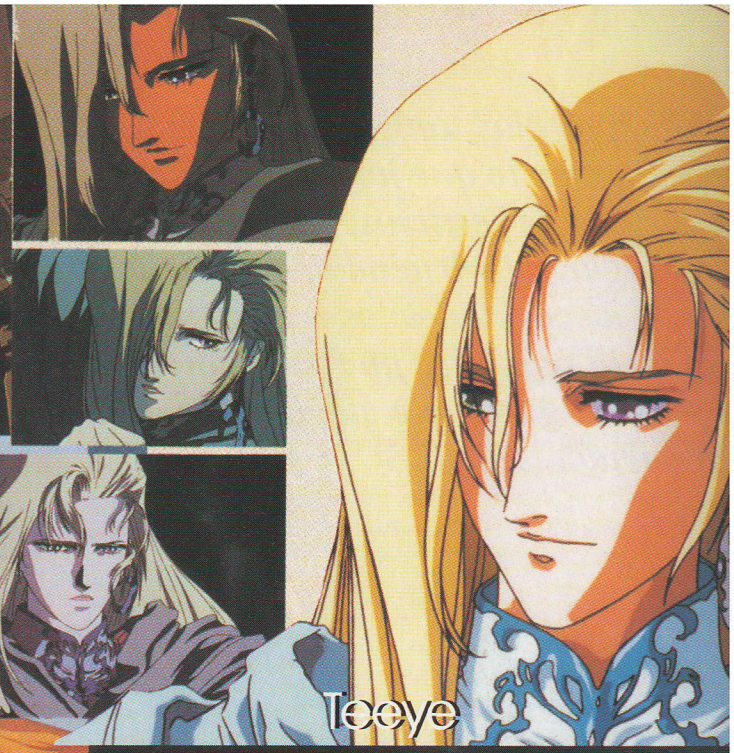
The Weathering Continent

風の大陸



Teeye y Boice

劇場公開アニメ Los protagonistas de Kaze no Tairiki



Teeye

Lakeshi, Teeye y Boice en la ciudad de los muertos

Considerada como una de las mejores películas hechas en los últimos tiempos en Japón sobre fantasía heroica, Kaze no Tairiki, nos cuenta la historia de tres aventureros, un místico de enormes poderes, un guerrero mercenario y una muchacha que se adentran en un excitante viaje.
La película está basada en un conjunto de novelas escritas por Tanaka Yoshiki, quien antes ya había hecho las de Heroical Legend of Arslan y Sohryuuden. La música es una mezcla de ritmos con instrumentos modernos y tradicionales, lo que da lugar a ritmos celtas, africanos árabes que magistralmente te integran en cada una de las escenas del film, transportandote a tierras legendarias y antiguas.
El diseño original de personajes corrió a cargo de Mutsumi Inomata, una de las más prestigiosas ilustradoras del país nipón que ya ha hecho varias exposiciones allí. En sus libros de ilustraciones, podemos encontrar dibujos de Cyber Formula Utsunomiko, Leda, aparte de Kaze no Tairiku, a la que tiene de un libro dedicado. Aparte, quien diseñó finalmente los personajes de la serie es Nobuteru Yuki, autor de otros diseñ tan famosos como Record of Lodoss war, Five Star Stories, Escaflowne y X de Clamp.

La película nos presenta a Teeye, un místico dominador de diferentes magias, de largos cabellos rubios y un ojo de cada color; Boyce, un mercenario que se une a ellos y Lakeshi, u muchachita alegre buena y simpática tres viajan juntos hace algún tiempo buscando agua. A paso por el árido desierto llegan a l ruinas de una ciud deciden entrar. En sólo hay cadávere gente a la que pare haber matado hace poco tiempo. Han destrozado todos s hogares y roto el t en el que tenían el agua, algo muy preciado en estos

Teeye va a realizar un hechizo

parajes de suelo seco. Teeye piensa que han podido ser bandidos, pero Boyce responde inmediatamente que no es el estilo de los bandidos torturar a la gente y matarlos. Los bandidos sólo hubieran robado el agua, nada más.

De repente, un niño les ataca pero al llegar a ellos herido, cae estrepitosamente. Ellos acuden a ayudarle y él les pide perdón por haberles confundido con los que han atacado a su gente. Antes de morir, el niño explica que su pueblo era muy pobre y que estaban buscando un tesoro cuya situación venía claramente en el mapa que poseían. El niño muere sin poder decir si quiera su nombre y ante los atónitos ojos de Lakeshi, que suplica a Teeye que haga algo por el muchacho. Pero es demasiado tarde y el mago no puede hacer nada por salvarle la vida. Teeye dice que el chico es en realidad una chica. En estos tiempos parece más seguro ir disfrazado de chico para sobrevivir.

Siguiendo su camino, pues nada les retiene allí, el trío de viajeros encuentran una ciudad completamente cercada y oscura. A Teeye le parece oir ruido de agua y risas de gente, pero allí no hay nadie. Teeye tiene la habilidad de poder oir los sonidos de la vida y de la muerte, y algunas veces le cuesta diferenciarlos.

Es en esta ciudad donde se encuentra Rakum, el líder del grupo que ha matado a toda la gente anterior y que, haciendo planes para buscar el tesoro, debe encontrar el templo de Seita, dios del destino. Uno de sus hombres le dice que hay intrusos en la ciudad. Los tres aventureros han sido descubiertos.

Mientras, Lakeshi entra en una habitación que está llena de figuras enmascaradas muy bien vestidas y quietas como estatuas. La muchacha avisa a sus dos amigos. Teeye le explica que deben estar en Azec Sistura, una ciudad hecha para los muertos. Azec fue construida por gente que creía que había vida después de la muerte: era un lugar donde los muertos podían vivir para siempre. Es una ciudad muy difícil de encontrar, escondida pero poblada de recursos y con un gran tesoro. Teeye advierte que el tesoro no debe ser robado ni se deben molestar las almas de los muertos, porque entonces se convierte en un sitio peligroso. A los tres muchachos eso no parece importarles demasiado, ellos sólo quieren agua.

Pero cuando van a irse son descubiertos por cuatro soldados de Rankum y, al tratar de escapar, molestan a los muertos y comienzan a aparecer espíritus. Afortunadamente, los hechizos de Teeye son bastante efectivos y poderosos, por lo que no tienen ningún problema serio, pero Rankum llega hasta donde está la caja del tesoro y rompiendo el sello sagrado, la abre.

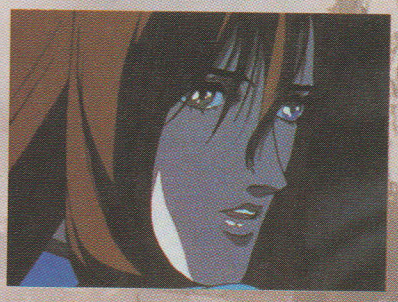
En ese momento, todo el lugar se llena de máscaras fantasmales que, flotando en el aire, lanzan una especie de cables que atraviesan a Rankum y sus soldados, absorviéndoles la vida por completo.

Lakeshi comienza a recordar todo su pasado, en el que se descubre que la muchacha tiene un poder secreto excepcional, pero que nadie ha visto jamás.

Después se disponen a atacar a Teeye, Lakeshi y Boyce, pero el místico está ya preparado para hacer un sortilegio. Sin embargo no será necesario, ya que alguien hace el hechizo por él salvándoles la vida. Es la niña que murió que, agradecida por el agua que Lakeshi le dio, ha venido a salvarles. Gracias a ella y a Teeye, los espíritus quedan neutralizados y pueden salir de aquel lugar, no sin antes haber conseguido el agua que venían a buscar.

Y así, continuando su viaje con las cantimploras llenas, acaba este magnífico filme de 60 minutos. Existe un manga y gran diversidad de personajes de los que ya os hablaremos en otra ocasión, ampliando información sobre la misma, ya que en el film hay cosas que no quedan muy claras. Por ejemplo, en ningún momento te comentan viajan juntos los tres protagonistas, o cómo se conocieron, cuál es su destino...

Mae Fernández



FICHA TÉCNICA

TÍTULO: Kaze no tairiki.
DURACIÓN: 60 minutos.
FECHA DE ESTRENO: Julio de 1992.
PÚBLICO: para todos los públicos.
DISEÑO ORIGINAL DE PERSONAJES: Mutsumi Inomata
DISEÑO DE PERSONAJES: Nobuteru Yuki.
MÚSICA: Michiru Ooshima.
PRODUCCIÓN: Haruki Kadokawa.

Zetsuai
絶愛
1989

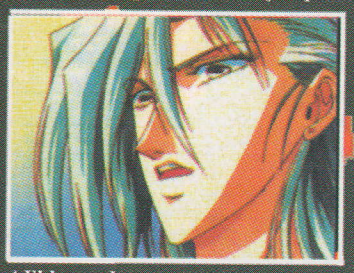
Desde que comenzó mi interés por el anime japonés hasta ahora, he escrito unos cuantos artículos sobre esta serie, he contado muchas cosas, quizás demasiadas, y ahora no es tan desconocida como antaño. Mucha gente sabe ya de lo que va, y alguna que otra persona ha tenido la oportunidad de ver el film o comprar los mangas, así que no voy a relatar un largo artículo sobre la autora o el manga. Esta vez no.

Zetsuai nos narra la atormentada historia de amor entre un famoso cantante de rock (Koji Nanjo) y un antiguo compañero de clase con el que el destino parece haberle reunido (Takuto Izumi).
Nanjo es guapo, sexy, carente de escrúpulos en muchas ocasiones y sin prejuicios algunos. Izumi, sin embargo, es una persona atormentada por su pasado, bueno con sus hermanos y sin maldad alguna a pesar de todo lo que ha sufrido. Uno, cantante muy famoso, desea un poco de soledad e intimidad. El otro, futbolista deseoso de triunfar y hacerse famoso. Nanjo, capaz de tener una mente abierta como para enamorarse de un hombre o de una mujer y dispuesto a renunciar a todo por el amor de su vida. Izumi, en cambio, necesita ver sus sueños cumplidos antes de entregarse en cuerpo y alma.
Además tiene ciertas dudas sobre su posible relación. Nanjo es pasional, expresivo y activo. Izumi, todo lo contrario: frío, calmado y distante.
En medio de esta tormentosa relación, trágicos sucesos como el asesinato del padre de Izumi, el suicidio de su madre, la violación de una joven estudiante...
El manga está cargado de detalles y de protagonistas, gente inocente como los hermanos de Izumi, Shibuya (el hijo del dueño de la discográfica que produce los discos de Nanjo) y gente culpable, con una extraña forma de ser, como los hermanastros de Nanjo.
Toda esta tortuosa situación la dividió su autora en dos partes principales: Zetsuai (5 tomos) y Bronze (de la que todavía hoy siguen saliendo tomos). También hay un solo tomo titulado Bad Blood, donde principalmente narran en manga vídeos musicales. Se hicieron tres películas: Zetsuai 1989, que tuvo un éxito arrollador; Bronze, bastante peor que la primera y otra que es una sucesión de vídeos musicales de Koji Nanjo (curioso de ver, por lo menos). Pero sin duda alguna, la mejor es la primera. Por supuesto que en una hora de film no se puede contar casi nada de lo que cuentan en los cinco primeros tomos, pero eso no importa. La película engancha de igual manera.
Aparte está hecha de forma muy diferente al manga. No hay ni tanta violencia, ni escenas de sexo, ni... Yo diría que en gran parte suprime los elementos principales del manga. Pero a pesar de ello, está cargada de pasión, dulzura, amor y una cruel y a la vez enternecedora historia en la que sólo deseas que todo salga bien.
Aquí tenéis un ejemplo de algunas viñetas de ZETSUAI 1989.
¡A disfrutar!

1. Nanjo se sintió atraido por el brillo de los ojos de Izumi

2. Izumi juega al fútbol mejor que él.

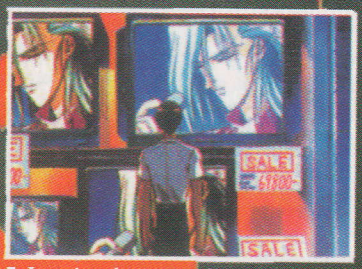
3. Izumi encuentra un



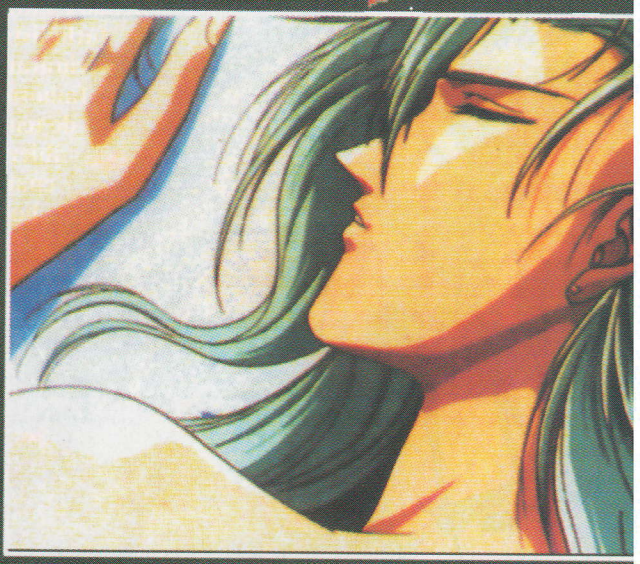
4.El borracho se recupera.

5. E intenta recordar lo

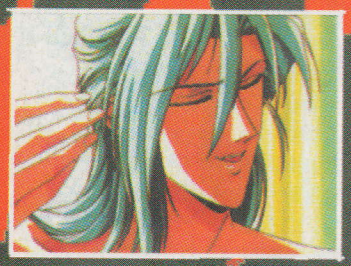
6. Shibuya, se preocupa por él.



7. Izumi se da cuenta de quién es.



8. Nanjo, famoso cantante de rock, duerme en ca

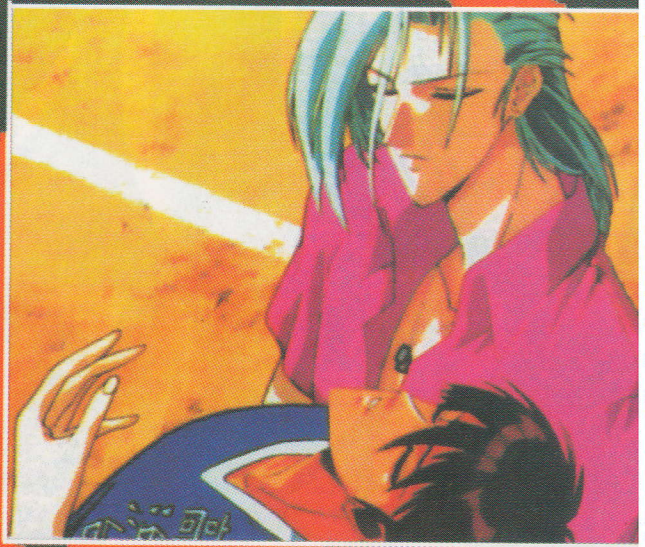


9. Comienza a hablarle de su vida.

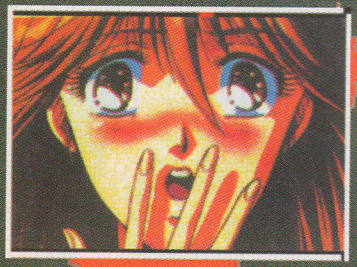
10. Nanjo trabaja para Izumi, ahora enfermo.

11. Va a verle jugar al fútbol.

12. A Serika le gusta Koji Nanjo.



13. Izumi se desmaya en el partido, pero Nanjo corre



14. Los dos se conocían desde niños.

15. Nanjo le mira en la cama del hospital.

16. Nanjo intenta besarle.

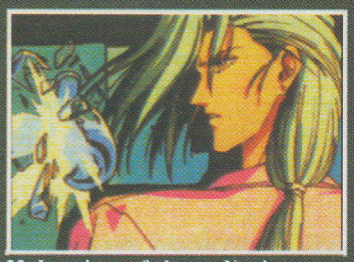
17. Pero se detiene sin hacerlo.

18. De repente, abraza a Serika.

19. Se arrepiente de ser un

20. Izumi finalmente se recupera.

21. Salen en los periódicos.

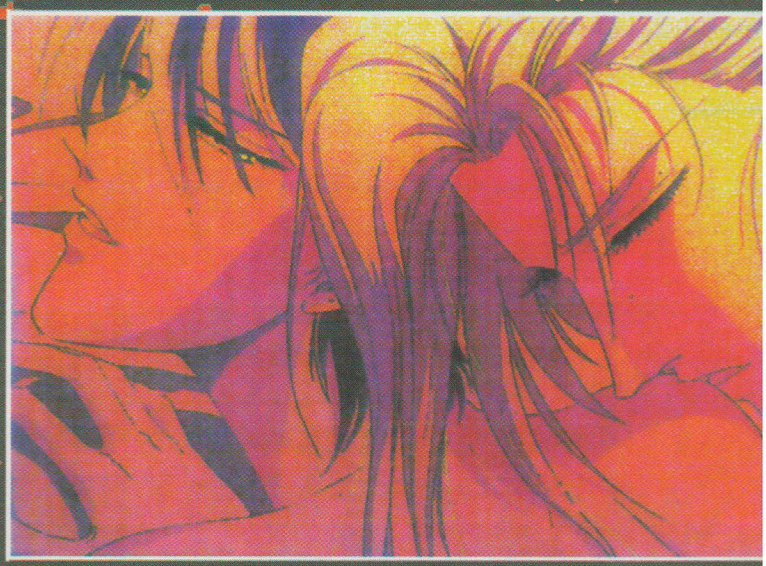


22. Izumi se enfada con Nanjo.

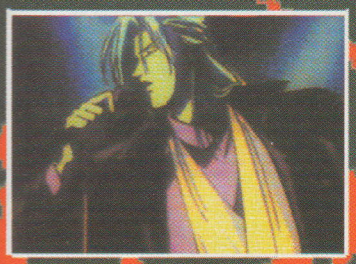
23. Se habla de Nanjo y Serika como novio

24. No quiere atender a los periodistas.

25. Odia que su vida sea pública.



26. Nanjo sueña con poseer a Izumi, tocarle, abrazarle,....



27. Nanjo da un concierto.

28. Sólo piensa en Izumi, le ama.

29. Izumi escucha canciones de Nanjo.

30. Su madre mató a su padre.

31. Nanjo se entera de que Izumi se va...

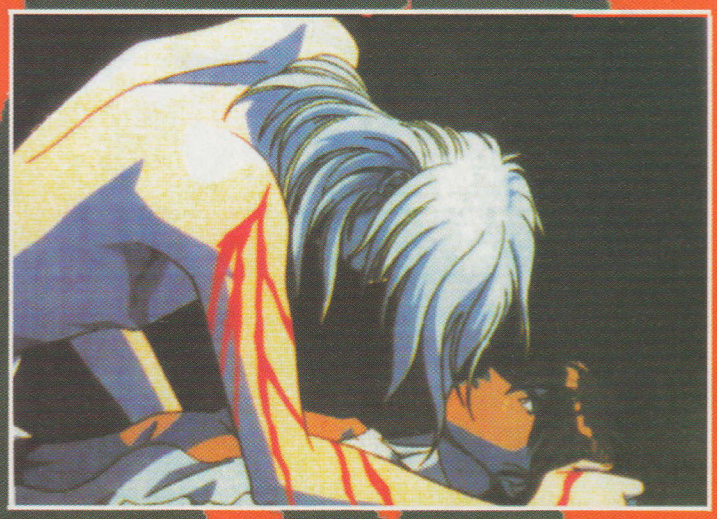
32. De repente, le confiesa su amor.

33. Izumi se sorprende al saberlo.

34. Nanjo se lanza a abrazar a Izumi.

35. Ya nada puede detener a Nanjo.

36. Nanjo intenta quitarle la camisa.



37. Nanjo llora ante los impulsos que no puede controlar, pero... Ya es demasiado tarde.

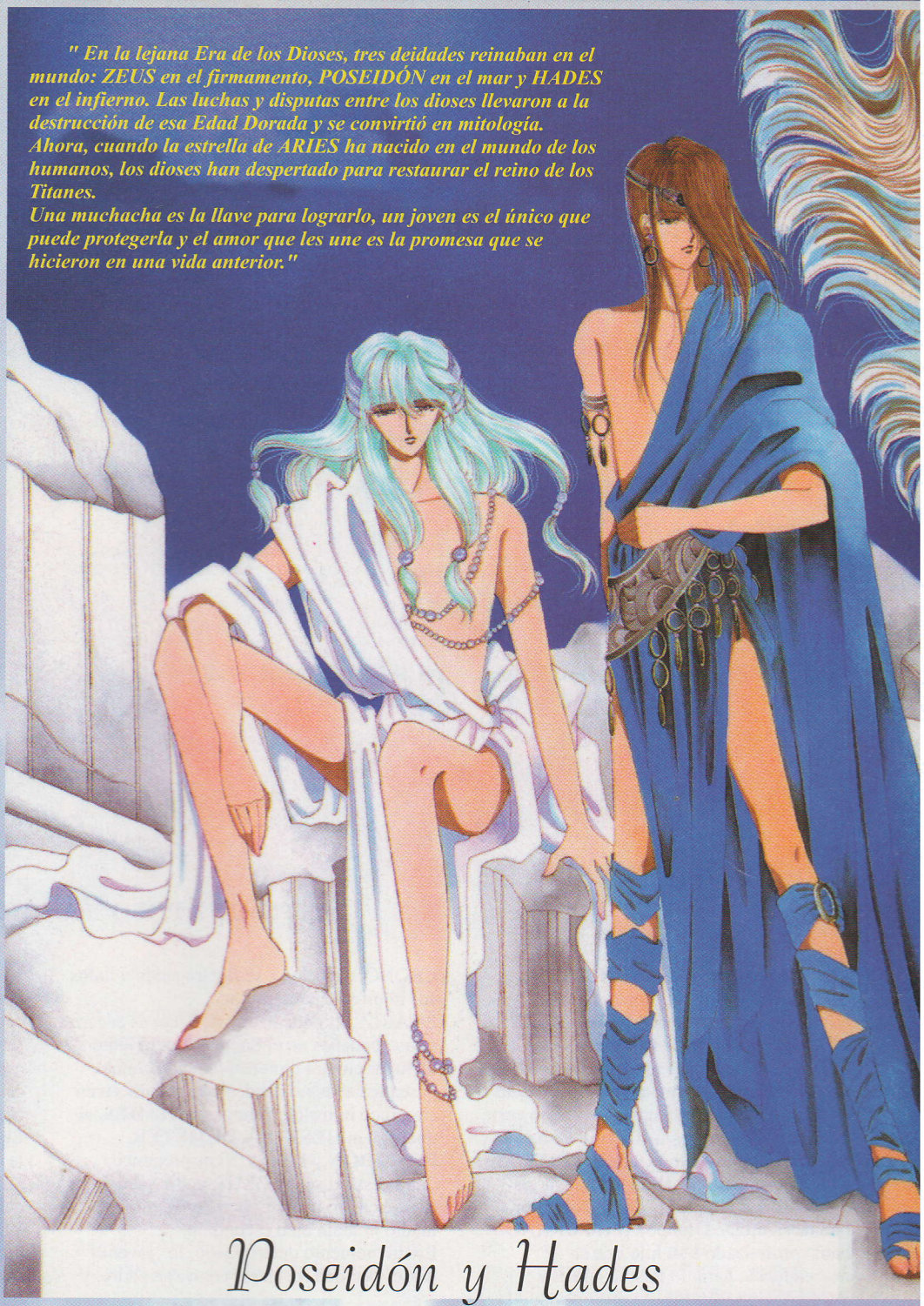
Como habréis visto, la película se muestra bastante interesante, pero ahí no acaba todo, pues como ya he dicho anteriormente, detrás de ésta se hizo la segunda parte: BRONZE, de la que, por supuesto, también habrá que ofrecer fotogramas. Pero eso habrá que dejarlo para el siguiente número.

Mae Fernández

ARIES
アリーズ

LA MITOLOGÍA SE HACE REALIDAD

" En la lejana Era de los Dioses, tres deidades reinaban en el mundo: ZEUS en el firmamento, POSEIDÓN en el mar y HADES en el infierno. Las luchas y disputas entre los dioses llevaron a la destrucción de esa Edad Dorada y se convirtió en mitología.
Ahora, cuando la estrella de ARIES ha nacido en el mundo de los humanos, los dioses han despertado para restaurar el reino de los Titanes.
Una muchacha es la llave para lograrlo, un joven es el único que puede protegerla y el amor que les une es la promesa que se hicieron en una vida anterior."



Poseidón y Hades

Todos sabemos que uno de los grandes filones en el manga y el anime de fantasía son los mitos, Y dentro del profuso repertorio de creencias y leyendas antiguas, la mitología griega goza de gran popularidad; tal vez por ser la más difundida, tal vez por su exotismo (para los japoneses, claro está, Grecia cae bastante lejos).
En este amplio capítulo os quiero presentar un estupendo manga de hace algunos años que no debería pasar desapercibido. Es una bonita historia de amor pero, cuidado, es mucho más que un shojo manga. Tiene aventuras, acción, batallas llenas de magia y épica, intrigas, traiciones, muertes heroicas,... en fin, de esas historias que no te apetece dejar de leer (bueno, en sentido figurado si no se sabe japonés).
Esto es "**ARÎZU**" ("ARIES"), un manga en que la mitología griega es el tema con nombre propio.

Su autor responde al nombre de **RURIKA FUYUKI**. Vale, no es muy conocida que digamos, pero para que os hagáis una idea de que en otras latitudes goza de no poca fama, es una invitada constante a la convención de Animazement, y acompañó en la última celebrada a Yuu Watase (conocida especialmente por "Fushigi Yuugi").

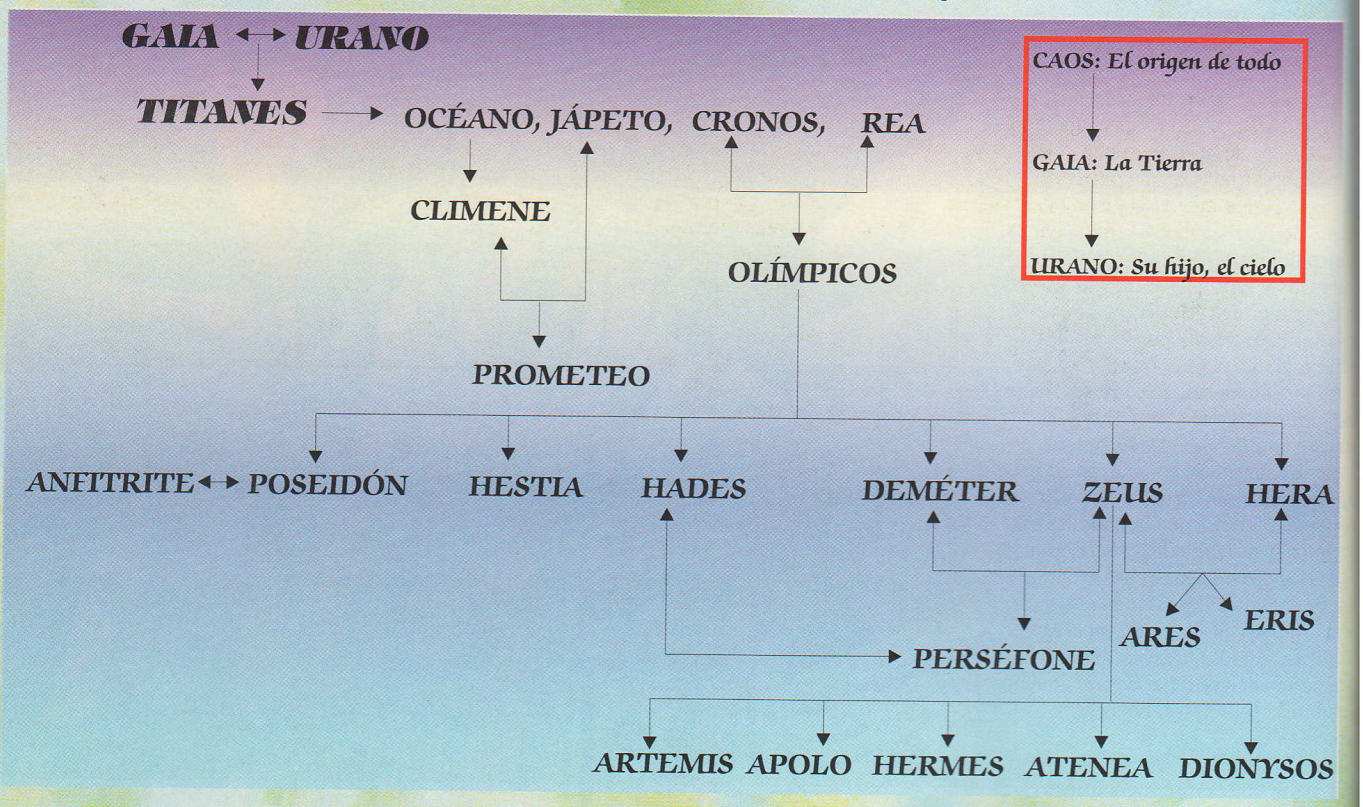
"**ARÎZU**" es una serie de 20 tomos recopilatórios, publicados por Princess Comic entre 1987 y 1994. A diferencia de otras adaptaciones de la mitología helénica que se centran en ésta o aquella divinidad (véase "Saint Seiya"), aquí encontramos un abundante compendio de las divinidades y seres fabulosos griegos, si bien responde, como en la mayoría de los casos, a la regla "cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia". Sin embargo, es una forma divertida e interesante de empezar a conocer una de las más grandes mitologías (además de disfrutar de un gran manga). El diseño y caracterización de personajes resulta bastante original, y rompe con muchos tópicos de los mitos, afortunadamente para mejor.

La idea general de la historia se basa en las reencarnaciones. En un tiempo remoto, de acuerdo con lo que cuenta la mitología, los dioses gobernaban la tierra. Por diversas causas (muerte o asesinato), desaparecieron, y los hombres desarrollaron la civilización que conocemos hasta el momento presente. Ahora esos mismos dioses han renacido y viven como personas "normales y corrientes". Algunos estudian, otros trabajan, pero, por supuesto, todos son muy guapos, tienen grandes poderes y nunca les falta dinero (los hay incluso con apartamento, casa de descanso, coche y sirvientes).
Aunque son los dioses griegos, viven en Japón; pero cuando adoptan su verdadera Naturaleza, suelen habitar en su morada mítica por excelencia, el monte Olimpo que, evidentemente, no se ha movido de Grecia. Pero no creáis que la distancia geográfica es un problema. Como dioses que son, pueden moverse en dimensiones temporales y estar en ambos sitios casi al mismo tiempo.

Antes de hablar sobre los principales personajes que articulan esta historia, me gustaría decir que si conocéis algo de la mitología griega es más fácil seguir los acontecimientos y se entienden mejor algunos elementos y detalles, lo cual enriquece aún más el manga. Bueno, pues ¡para eso estamos aquí!.

El santuario del tiempo

Cuando Rurika Fuyuki hace referencia al pasado de los dioses es cuando tiene más en cuenta la mitología griega. Y para que entendáis mejor la Teogonía y las relaciones de parentesco que unen a los dioses, voy a ayudarme de un esquema.

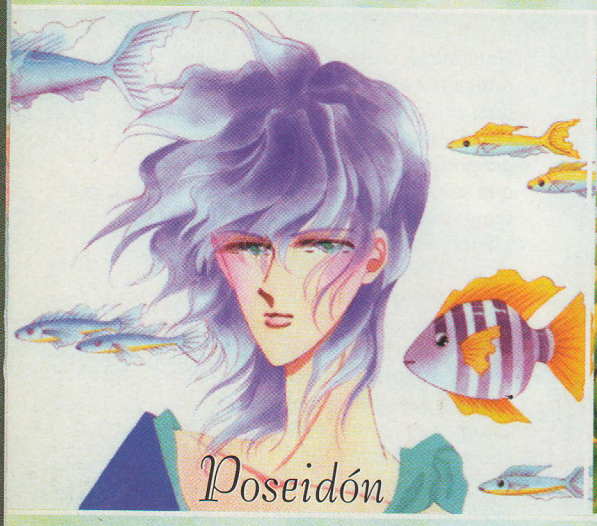


Con la unión de **GAIA** y **URANO** comienza la era de los dioses. Como URANO tenía miedo de los Titanes, los escondió en el seno de la Tierra y ésta, furiosa, consiguió que el menor de sus hijos, CRONOS, se revelara contra su padre y lo destronara como dios supremo (previo corte de... las partes nobles de Urano). Con él se instaura el reino de los Titanes. **CRONOS** se casó con su hermana **REA** y tuvo varios hijos, los denominados "olímpicos" (por habitar el monte Olimpo). Pero URANO había profetizado a su hijo que su descendencia haría lo mismo con él y CRONOS, receloso, se fue tragando a todos sus hijos en cuanto nacían.

En ARÎZU, lo que hace este Titán es encerrar a sus pequeños en el Santuario del Tiempo, un lugar en otra dimensión donde aunque pasen los años no pueden crecer. Allí viven sus cinco hijos: el primogénito **HADES**, al que siguen **HESTIA**, y **DEMÉTER**, **POSEIDÓN** y **HERA**. Si os preguntáis dónde está el sexto, ZEUS, nadie sabe de su existencia, ni padre ni hermanos, pues su madre lo tenía bien escondido.

En un momento determinado, los jóvenes dioses deciden revelarse contra su padre, y con ayuda de su nodriza, **CLIMENE**, que la vida para defenderlos, logran salir de es encierro al mundo exterior. Allí encuentra su madre **REA** y a su hermanito **ZEUS**, cu aspecto es más adulto que el de ellos y por eso parece el mayor (aunque en realidad e el más joven).

La batalla entre la nueva generación divina la de los Titanes, que en la mitología está protagonizada por Zeus, triunfador absolut ocurre de la siguiente manera en el manga: REA suscita a sus hijos contra CRONOS, para lo que van a contar con la ayuda de do hijos de titanes, **HÉCATE** y **PROMETEO** quien desea vengarse de CRONOS por la muerte d su madre CLIMENE. Esto revelan que sólo el primogénito tiene suficien poder para matar al dios, a que HADES es el encarga de la peligrosa misión, ayudado por su fiel herma POSEIDÓN. Así el que debería gobernar el mundo tendría que ser HADES, pero todos sabemos que en el mito, cuando estos diose se repartieron sus dominio fue ZEUS quien quedó como rey indiscutible. ¿Cómo pudo ser?. Ahí tenemos las intrigas de


Poseidón

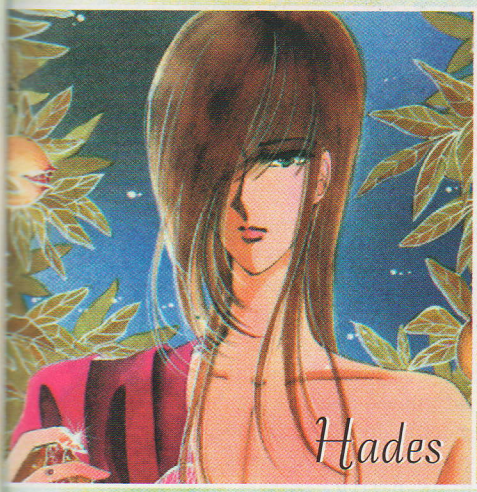
Apolo y Hermes

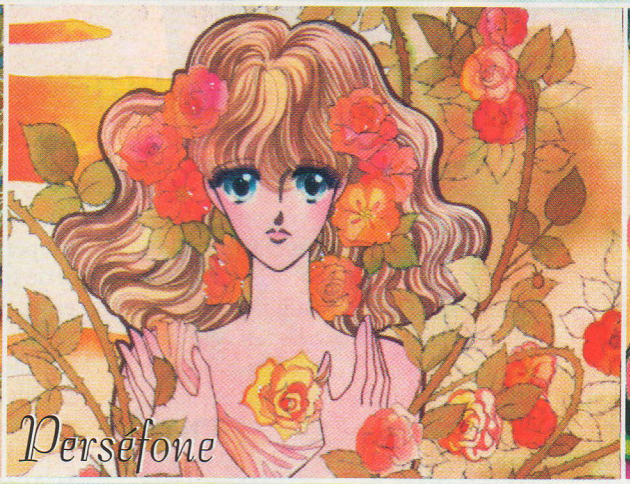
REA, que deseaba que su hijo predilecto fuera el soberano del mundo. Lo preparó todo para que su muerte ante él pareciera un asesinato perpetrado por HADES. Y evidentemente, ZEUS lo creyó así, condenando a su inocente hermano al destierro por haber matado a su propia madre. Por esta razón, HADES tiene que huir, acompañado de POSEIDÓN, dejando atrás el amor imposible con su hermana DEMÉTER. Es entonces cuando HADES decide que su hermano debe gobernar el mundo marino y él se convertirá en rey del mundo de los muertos, alejado del resto de las deidades, oculto al mundo exterior.

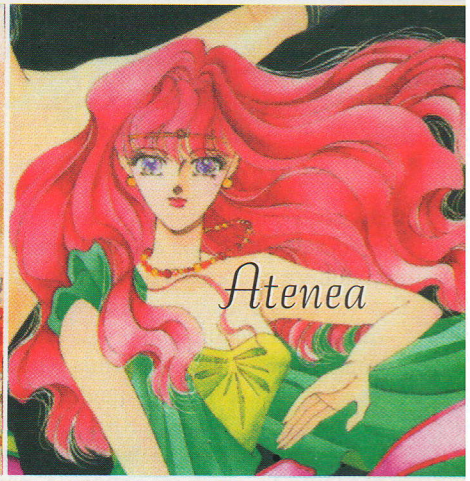
Con el tiempo, ZEUS contrajo matrimonio con su hermana HERA y POSEIDÓN con la nereida (ninfa del mar) ANFITRITE. El tercer hermano siguió llevando su lacónica vida hasta el día que conoce a la pequeña PERSÉFONE, la hija de ZEUS y DEMÉTER.

Esta Era de los dioses termina con una serie de violentos enfrentamientos con el dios superior ZEUS, siendo los más destacados los de PROMETEO y POSEIDÓN. Ya sabéis que en la mitología PROMETEO es el gran héroe de los hombres, el que roba el fuego a los dioses y nos lo entrega, permitiendo así que nos desarrollemos. Por ello fue severamente castigado. En el manga, PROMETEO sigue siendo el defensor de la humanidad, y eso es lo que le lleva a enfrentarse a ZEUS, aunque pierde la guerra. POSEIDÓN, que desde la premeditada muerte de su madre no puede perdonar a su hermano lo que le hizo a HADES, se reveló contra ZEUS en la última batalla de este tiempo y murió en el intento.

Bien, la época de los dioses se desmorona. Pero la diosa REA profetizó que cuando la estrella de **ARIES** adquiriera forma humana, esa estrella resucitaría el reino de los Titanes en la Tierra.
Ese momento ha llegado.


Hades


Perséfone


Atenea

En algún lugar de Japón...

Sí, es en nuestro presente el momento en que realmente se sitúa "ARÎZU". Su principal protagonista es **ARISA SAKURA**, una preciosa joven de 17 años que estudia en el colegio Seiwa. Es una muchacha alegre y amable, hija de **Saori Sakura**, una famosa astróloga, lo que explica el dominio que la chica tiene de esa materia. ARISA vive feliz en casa de su madre y su tía **YURIE**; sólo hay una persona que consigue ponerla de mal humor: su compañero de clase **SHYÔ AMANO**, un apuesto estudiante griego de melena oscura que siempre está haciéndola de rabiar. Sin embargo, este muchacho la tiene mucho cariño, y parece destinado a proteger a toda costa la vida de ARISA, a la que repentinamente comienzan a ocurrirle extraños sucesos. SHYÔ debe hacer frente a los enemigos que amenazan a la joven y a los que atentan contra su propia vida, desplegando unos extraordinarios poderes para ello.

De esta manera, ARISA pronto desarrolla un gran cariño por su compañero, lo que no es visto con muy buenos ojos por YURIE, que llega a intentar matar al muchacho.
¿Qué es lo que une a estos personajes?. En realidad, ARISA es la reencarnación de **PERSÉFONE**, hija de la diosa **DEMÉTER**, que ahora ha asumido el papel de su tía YURIE. En la mitología, esta deidad es la diosa de los campos y la agricultura, la que permite el crecimiento de las plantas.
Deméter se unió a su hermano Zeus (la verdad es que a la pobre nadie la preguntó si quería) y engendraron a Perséfone, una divinidad de la vegetación que tradicionalmente encarna la primavera. Esto es así porque un día, cuando la muchacha recogía flores, fue raptada para convertirla en su esposa por su tío Hades, el dios del mundo subterráneo, de los muertos y de todas las riquezas que esconde la tierra. Como Deméter se negara a quedarse sin su hija, Zeus determinó que una parte del año la pasaría con su esposo y el resto del tiempo madre e hija podrían estar juntas. Así, su ausencia de la tierra simboliza el invierno y su regreso la primavera.
Este mito, en manos de la autora, se convierte en una bonita historia de amor. Ya sabéis que DEMÉTER y **HADES** estaban enamorados, pero que cuando éste tuvo que elegir el mundo de los muertos como reino,

Rea

Hades y Poseidón

Hades y Perséfone

tuvieron que separarse. Será precisamente la hija de ella la que conquiste el corazón de este dios, a pesar de la oposición de su madre, a quien no hace ninguna gracia que su antiguo amor esté con su hija y que ella pueda irse a vivir a un mundo donde no podría verla. Como PERSÉFONE está enamorada, se escapa para vivir junto a HADES. Su amor era recíproco, pero nadie estaba por la labor de dejarles vivir en paz. Y **ZEUS** se llevó a la joven a su palacio, lo cual suscitó los celos (hay que decir que bien fundados) de su esposa **HERA**, que intentó matarla. De poco sirvió al dios de los muertos ir en su busca y enfrentarse a su hermano. Para salvar la vida de su amor, PERSÉFONE recibe la herida mortal. Y mientras agoniza en brazos de HADES, éste le promete que en otra vida, en otro mundo, volverán a nacer y él la buscará y la protegerá de cualquier mal.

Bien, a estas alturas supongo que habréis deducido que HADES se ha reencarnado en SHYÔ AMANO, quien, al recordar su pasado divino, viaja de Grecia a Japón para encontrar a su amada. Sin embargo, ella no puede recordar nada de su vida preexistente, porqué su memoria ha sido sellada y sólo su madre puede romper el sello sagrado. Pero YURIE quiere que su hija viva una vida normal y que ningún dios se acerque a ella. A SHYÔ no le importa que ARISA no le recuerde. Le basta con verla feliz, pero el resto de las divinidades no opinan lo mismo.

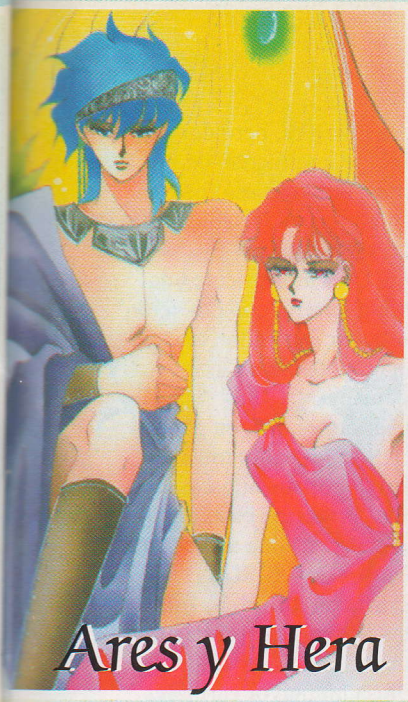
El principal aliado con el que va a contar SHYÔ es **ICHIJO NARUMI**, un jovencísimo empresario de 20 años, alto y guapo. Sinceramente, es uno los personajes más carismáticos de serie (puede que el que más), que s estar en el momento preciso. Su po reside en el agua, que puede domin su antojo. Con estos datos, tal vez hayáis adivinado que se trata de la reencarnación de **POSEIDÓN**, el griego de los mares y océanos, seño la Atlántida. ICHIJO aprecia muchísimo a HADES. De hecho le salva varias veces la vida y tiene un profundo rencor hacia ZEUS. En e fondo, también él desea que ARISA recupere la memoria, pero no quier hacerle daño y respeta y defiende e amor que se profesa con SHYÔ, pu también él ama profundamente a la fue su esposa mítica, **ANFITRITE**. Ésta ahora vive con el nombre de **YOKO MORIYAMA** y con 20 año

Anfitrite

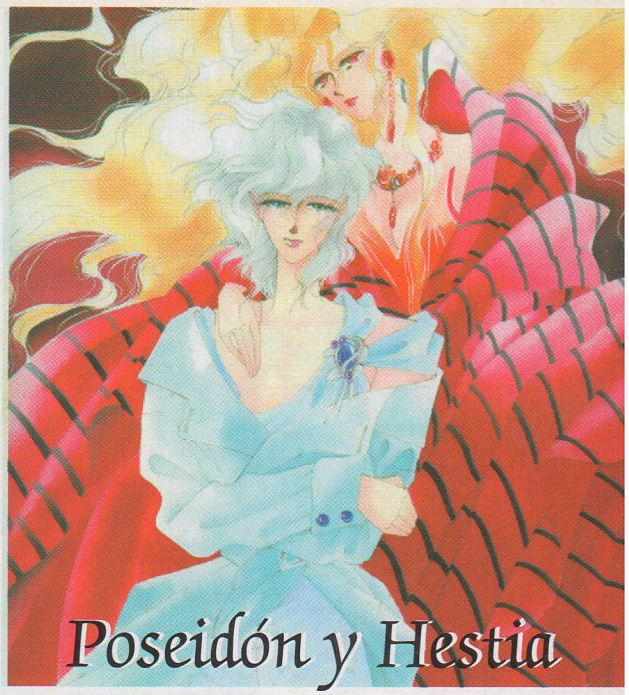
Eris

Artemis

Dionys


Ares y Hera

Zeus y Hera


Poseidón y Hestia

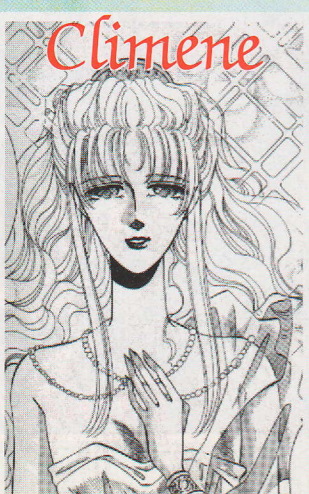
es la entrenadora de delfines que trabaja en el acuario Pacific Land. Su historia de amor es muy bonita, pero bastante trágica, ya que ella da su vida para salvarle y desde ese momento ICHIJO sólo piensa en derrotar a ZEUS y encontrar la forma de estar junto a ella.

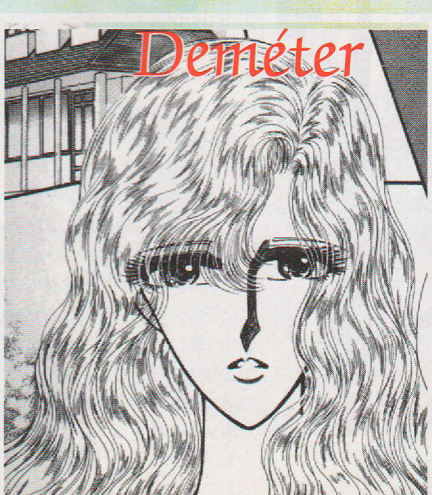
Evidentemente, el malo en todo este asunto es ZEUS. De acuerdo con la mitología, es el dios más importante del panteón, el hermanito menor que se enfrentó a su padre y se hizo con la soberanía del mundo. Es el dios del éter, del cielo y de los fenómenos atmosféricos, por lo que su atributo es el rayo. Es también el dios que imparte la justicia en el mundo y protege a los desvalidos, pero esta faceta está totalmente obviada en el manga. En él, ZEUS es **KEISUKE IZUMI**, un joven profesor de 26 años que da clases en el instituto Seiwa. Su principal propósito es derrotar a sus otros dos hermanos y restaurar el reino de los Titanes. Pero ZEUS no sería realmente tan malo si no hubiera tenido la nefasta influencia de su madre REA. Es ella quien ha provocado el enfrentamiento entre los hermanos, es ella quien desea la resurrección del mundo de los Titanes, gobernado por su querido hijo ZEUS. De ahí que quiera matar a HADES (no hay instinto maternal que valga), que es el verdadero heredero de CRONOS. Aparece con el aspecto de una cándida niña de 6 años, aunque su verdadera imagen es de una muchacha de unos 16 años (¿a que se conserva muy bien?).

La que fue la esposa de ZEUS en el pasado, HERA, es la famosa cantante **TSUTSUMI MAYAKO**, de 27 años. Como la diosa griega, es celosa y vengativa, ya que ama apasionadamente a ZEUS y no soporta que le sea infiel. Por esta razón desea matar a PERSÉFONE (pues se entera de que su esposo pretende casarse con ella) y a HADES (por la sencilla razón de que parece el único capaz de parar los pies a su marido). Para sus intrigantes planes, TSUTSUMI cuenta con la fiel colaboración de su hijo más querido, **TAKESHI SUGA**. Este muchacho de 23 años no es exactamente su hijo en esta vida (elemental), pero lo fue en el pasado, ya que es la reencarnación del dios **ARES**. Esta divinidad belicosa e irracional es el dios griego de la guerra, hijo de Zeus y Hera y bastante poco apreciado por su padre. En el manga, ARES sigue siendo un guerrero que complace todos los deseos de su madre porque la ama, aunque sabe que el corazón de ella pertenece a su padre, por lo que no dudará en protegerle con su vida si a ella eso le hace feliz.

Movida por los celos, HERA se deja convencer por POSEIDÓN para acabar con ZEUS, que tiene en la espalda una marca en forma de hoja, su único punto mortal. Cuando ICHIJO cree haber acabado con él, entra en escena un nuevo personaje que obliga a echar de menos al recién fallecido: **DIONYSOS**. Para los griegos, es un dios hijo de Zeus

Cronos


Clímene


Deméter

Rea

Poseidón, Hades y Zeus

mortal, que estando en cinta fue fulminada por un rayo de Zeus. Entonces el dios introdujo el feto en su muslo y nació por segunda vez Dionysos, un dios de la vegetación más conocido como dios del vino, del delirio místico, el éxtasis y la locura, con un culto introducido en Grecia desde Oriente. Tal vez por eso, en el manga aparece como un joven de piel oscura y largo cabello negro; y más que ejercer la locura, parece estar poseído por ella. Su auténtico afán es matar, haciendo gala de una sanguinaria locura.

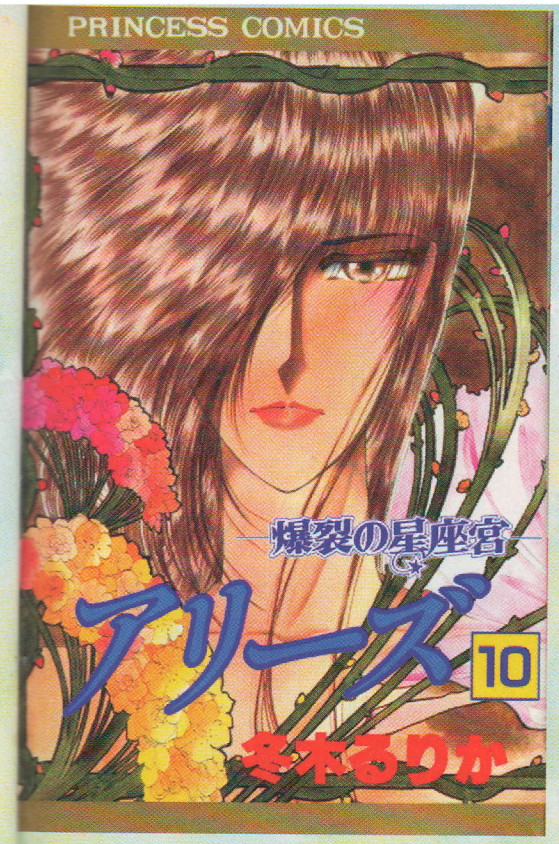
Es uno de los más peligrosos enemigos de HADES, pero para luchar contra él SHYÔ contará con la colaboración de la diosa **ERIS**, la hermana del dios ARES. Esta simpática muchacha de 15 años encarna en la mitología a la Discordia, es decir, la que todo lo lía provocando luchas y enfrentamientos (para que os hagáis una idea, en ella está el verdadero origen de la guerra de Troya)!Vaya cambio!

Pero resulta que DIONYSOS es en verdad una parte de ZEUS. Y cuando el primero es derrotado, su alma vuelve al cuerpo de su padre y éste despierta, con lo que tenemos el mismo malo que al principio. Eso sí, algo ha cambiado: su piel se ha oscurecido, luce una larga melena, su mente se hace aún más retorcida y no pierde esa manía de arrancar cabezas cuando le da la vena. Ahora su objetivo incluye acabar con HADES y muy especialmente con POSEIDÓN.

Para llevar a cabo su venganza, está dispuesta a ayudarle su hija predilecta, **ATENEA**. En la mitología, Atenea es su primogénita, que nació de su cabeza completamente armada (a su madre se la había tragado antes de dar a luz). Es una diosa guerrera, pero del combate inteligente, de la táctica. Además es diosa de la inteligencia, la sabiduría y las artes manuales. En ARÎZU es únicamente una diosa guerrera, con devoción entera para su padre, que porta una lanza, su arma por excelencia.

La verdad es que, en general, ZEUS es un padre muy querido por sus hijos, por los que se preocupa bastante. Lo que ocurre es que a veces los intereses de KEISUKE chocan con los de sus hijos y éstos llegan a desobedecerle. Junto a ATENEA, el que le profesa un mayor cariño es **RISHI MAMIYA**. Con 17 años, es compañero de clase de ARISA y SHYÔ. Y en realidad es la reencarnación de **HERMES**. Este dios griego, hijo de Zeus y Maya, es la deidad protectora del comercio y se relaciona con cualquier actividad que tenga que ver con la astucia o los viajes, de ahí que sea dios de los caminos y viajeros y guía de las almas de los muertos en el Más Allá, además de corresponderle el cargo de mensajero de los dioses. En el manga aparece como mano derecha de ZEUS y es un muchacho rubio, tímido y apocado, que sufre mucho al ver a su familia enfrentada. En alguna ocasión llega a ayudar a HADES y PERSÉFONE, especialmente cuando le toca servir a DIONYSOS.

Un poco más rebeldes salen sus otros dos hermanos, **APOLO** y **ARTEMIS**, que en el mito son los gemelos nacidos de la unión de Zeus y la princesa Leto. Apolo es el hijo predilecto de Zeus, lo



que le vale la enemistad de Hera; es uno de los dioses helénicos más importantes, al que está consagrado el famoso oráculo de Delfos. Es el dios de la verdad, la adivinación, la armonía y el equilibrio del cosmos, la poesía y las artes, y se identifica con el sol. APOLO aparece reencarnado en **HIKARU**, un alegre muchacho de 14 años que va a la escuela Seiwa. Bien es cierto que quiere mucho a su padre, pero adora a DEMÉTER y su hija, y con el tiempo, se opone abiertamente a los propósitos de ZEUS. Sólo hay una persona a la que quiere más que a todos ellos, su hermana ARTEMIS, de 15 años (que fueran gemelos no significa que tengan que serlo en el presente). En la mitología es la deidad de la naturaleza agreste, de la caza, y se identifica con la luna. Es una de las diosas vírgenes por excelencia, junto a Atenea y Hestia. Esa faceta podéis olvidarla ; la autora le da un toque muy romántico al enamorarla del hijo de los titanes PROMETEO, defensor del género humano, por lo que ella también lo hará.

Con respecto a la otra diosa virgen, **HESTIA**, es la diosa del fuego del hogar. En ARÎZU tiene un papel bastante secundario. Es convocada por HADES a través del fuego sagrado, no obstante, suele ser neutral, pues teme a ZEUS y no quiere que le ocurra nada malo a su hijita **RIRI** (aquí no es virgen, pero no me preguntéis quién es el padre). Como quiere mucho a sus hermanos HADES y POSEIDÓN, especialmente a éste último, les ayuda cuando realmente lo necesitan.

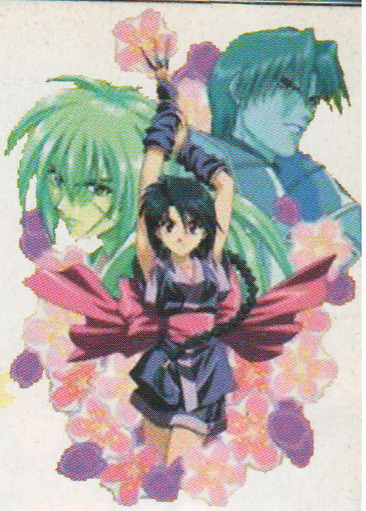
Bien, junto a la lucha de HADES y PERSÉFONE para conseguir estar juntos, tenemos un enfrentamiento más profundo, el de los que desean destruir el mundo que conocemos y restaurar a los Titanes y el de los que están de parte de los hombres y buscan la paz. Y en medio de todos ellos está ARISA. ¿Por qué?; pues porque ella es la estrella de la resurrección, la estrella de la profecía, la estrella de ARIES, que unida a ZEUS traerá aquella edad mítica al presente (si bien la muchacha no está muy por la labor). Y si os preguntáis si lo de Aries viene por las constelaciones zodiacales, estáis en los cierto; recordad que este signo es el primero del zodiaco y que coincide con la entrada de la primavera (o por lo menos, coincidía en la antigüedad).

Bueno, ¿qué os ha parecido? Espero que lo que os he contado haya suscitado vuestro interés por este manga. Además así podéis conocer un poquito la mitología griega. ¡Ah! Por cierto: sólo deciros que ARÎZU cuenta con una adaptación al anime realizada en 1991. Yo creo que esto dice bastante en su favor, ¿no?.

Marymar Fernández

Rurouni Kenshi

Un espadachín en la Era Meiji



Podríamos decir que es uno de los grandes héroes del cambio de siglo en España. No, no es por exagerar, pero este samurai encabeza las listas de personajes favoritos entre 1999 y el 2000. Hace algunos años podíamos encontrar escasa información sobre una serie de espadachines que estaba causando furor en Japón. Yo no sé qué misterios hicieron que para Canal Plus comprase los derechos de esta serie y la emitiera en abierto (gracias a Dios, por lo menos para mí); y ahora, El Guerrero Samurai, como la conocen muchos españoles, es una de esas series con suficiente y potencial audiencia como para seer emitida dos veces seguidas (quién sabe si caerá alguna más, porque, o no llegan, o se pasan). Su éxito se ha confirmado con la presente publicación del manga por parte de Glénat.

Así pues, cuando ya se han escrito artículos e incluso especiales, hay un montón de páginas web, ... a estas alturas, ¿hay alguien que no sepa quién y qué es Rurouni Kenshin?.

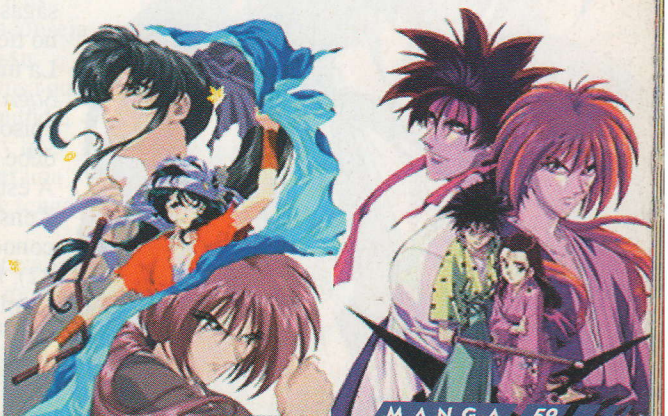
QUÉ ES RUROUNI KENSHIN

He aquí que un joven de 29 años consigue publicar su primera obra larga en la revista Shonen Jump durante seis años: este prometedor autor es **Nobuhiro Watsuki**.

¿Por qué un manga de época y de samurais? Es sencillo. Desde pequeño, Watsuki ha sido un apasionado del kendo y del *Bakumatsu*, esto es, el periodo final de la guerra civil que puso fin a la época de los Tokugawa e inaugura la Era Meiji (1868). Según se dice, este momento reunió a los mejores espadachines de la historia japonesa (no digo héroes, aunque los hubiera); es el final de la larga "edad media" que vivió Japón, sumido en el feudalismo, pero también es el punto de partida de la modernización del país, por supuesto, no exenta de contradicciones.

No es cuestión de hacer una valoración de lo que supuso esa época; baste decir, en lo que nos interesa, que es un momento idóneo para situar personajes desarraigados, marcados por una tragedia directamente relacionada con la guerra, que intentan adaptarse o se resisten a formar parte del nuevo tiempo. Asimismo, es el momento de la esperanza en una nueva vida.

En esta época, que el autor conoce tan bien, es donde se sitúan las aventuras (y desventuras) del samurai **Kenshin Himura**, que lucha por el bien y las personas que desean la paz. Bueno, la historia ya sabéis que no es tan simple.



HISTORIA DE RUROUNI KENSHIN

La idea de este espadachín la tenemos ya en la mente de Nobuhiro Watsuki en 1993, cuando publicó en la revista Shonen Jump la historia de 31 páginas *Meiji ken Kakuru Mantan*, donde aparecía un samurai que portaba una espada de filo invertido y la promesa de no matar, aunque había sido un asesino antes. Debido al éxito que tuvo entre los lectores, Watsuki se planteó realizar la historia en plan largo, recopiló y estudió datos históricos y desarrolló el relato que todos conocemos.

El manga ha sido publicado en la Shonen Jump y recopilado por Jump Comics en unos 30 volúmenes, aparecidos entre 1994 y 2000 (el manga terminó en septiembre del año pasado y el último tomo recopilatorio aún no ha aparecido). A grandes rasgos, la historia se divide en dos largos episodios: del primer volumen al decimoctavo se plantea la presentación de los personajes principales y se desarrollan varios capítulos que desembocan en el enfrentamiento con **Shishio Makoto**. A partir de este tomo y hasta el final lo que tenemos es la venganza que **Enishi Yukishiro** planea contra Kenshin por la muerte de su hermana.

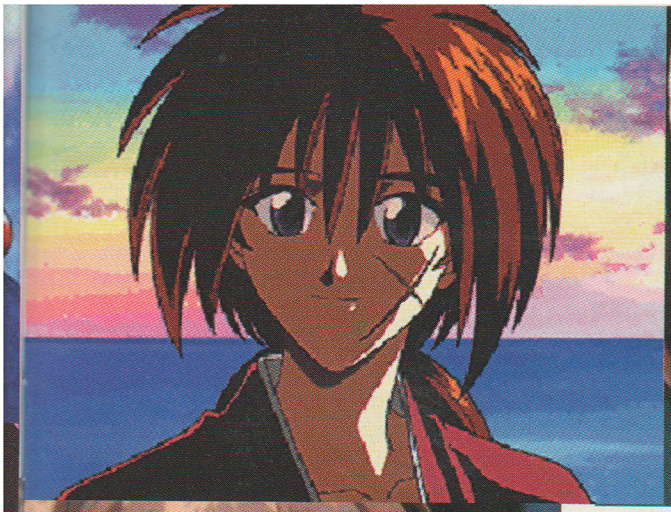
Debido al éxito del manga rápidamente se creó una versión animada, concretamente en 1995, producida por Sony Pictures Entertainment. La serie consta de 94 episodios. Entre el episodio 1 y el 62 el argumento sigue bastante de cerca el manga, aunque por supuesto, encontramos personajes y episodios autoconclusivos creados para alargar la serie. A partir de la victoria sobre Shishio se pensó que era algo arriesgado seguir lo que Watsuki estaba dibujando y el argumento animado se escinde del manga en una serie de sagas que, la verdad hay que decirla, no tienen la fuerza de la primera parte. La más importante es la denominada *Saga de Shimabara (*que ocupa los episodios 67-76), en la que Kenshin debe enfrentarse a **Shougo Amakusa**. A ésta le siguen la parte en la que Kenshin se encuentra con un viejo conocido, **Kaishu Katsu** (capítulos 79-82), la *saga de los Caballeros Negros* (capítulos 83-88) y la última parte, la del *Feng Shui* (episodios 90-94).

Además, hay tres especiales que sólo se han transmitido en Japón, y que están grabados en los fansubs del Shisengumi entre los episodios 43-44, que trata de las distintas luchas de Himura antes de la saga de Kyoto o Shishio; entre los episodios 57-58, donde se resumen las peleas contra los miembros del Juppongatana; y entre los capítulos 66-67, que explica las técnicas de lucha de Kenshin.

Como la serie concluyó sin un final en regla, se sacó a la venta en vídeo un capítulo 95, un episodio especial que daba término a la historia si bien el manga distaba mucho de estar acabado.

Tras finalizar la serie, el éxito de **Rurouni Kenshin** hizo que se llevara a la gran pantalla. En 1997 se estrenó en los cines su primera y única película, con una animación muy semejante a la de la serie. Es una historia independiente del manga y la serie, con su principio y su fin, que narra el encuentro entre Kenshin y **Shigure Takemi**, el mejor amigo de **Gentatsu Takasugi** (uno de los muchos espadachines que se enfrentaron a Battousai y, por supuesto, murieron).

Evidentemente **Rurouni Kenshin** siguió teniendo mucho éxito, lo que ha propiciado que los mismos productores del anime hayan decidido sacar en forma de 4 OVAs una parte del segundo gran capítulo del manga, concretamente cuando Himura recuerda su misterioso pasado y la trágica historia de **Tomoe**, que provocó ese gran cambio en su espíritu y la decisión de no emplear su espada para matar. Los OVA han aparecido durante 1999 y se llaman *Tsuiou Hen* (Memorias). La calidad de la



animación es excelente, aunque sea completamente distinta a la de la serie. Así por encima, sin tener en cuenta la música, los videojuegos y el merchandising, esto es lo que dio de sí la serie. Ahora, hagámosnos una idea de la vida de este legendario samurai...

QUIEN ES RUROUNI KENSHIN

Aunque el autor se dedica a explicar en los tomos del manga en qué figuras históricas se basó para crear a sus personajes, quisiera comenzar indicando que el protagonista de **Rurouni Kenshin** atiende originalmente al asesino **Kawakami Gensai**, uno de los grandes *hitokiri* de ese periodo, famoso por ser cruel, frío y despiadado a pesar de su aspecto afeminado. Tal vez por eso Kenshin tiene esa imagen de muchacho inocente e ingenuo (siempre que no se encolerice, claro). Vamos, que parece todo menos un guerrero. Quizá por eso, Watsuki decidió marcar su mejilla con una cicatriz en forma de X, que luego resultaría clave para desvelar el pasado del personaje (a eso le llamo yo una inspiración acertada). No obstante, la personalidad de este samurai dista mucho de asemejarse a la del histórico asesino.

Shinta Himura nació el 20 de junio de 1949. Cuando tenía casi diez años, sus padres lo vendieron a unos traficantes de esclavos. En la serie esto cambia un poco, pues se supone que sus padres habían sido asesinados y él acogido por unos amigos que, al no tener dinero, deciden ir a otra ciudad. Ya sean amigos o traficantes, en el transcurso de un viaje son asaltados por ladrones que matan a todos. Cuando están a punto de matar al pequeño Shinta aparece **Seijuro Hiko**, que le salva la vida. Después de ver que el niño ha enterrado a todos los muertos

(tanto asaltantes como víctimas), este maestro de la técnica *Hiten Mitsurugi Ryû*, decide tomarle como discípulo y le rebautiza con el nombre de **Kenshin**, que significa "Corazón de la espada". Durante cinco años, Kenshin Himura aprende la técnica de su maestro, mostrando unas excepcionales habilidades, a pesar que su constitución corporal no es la idónea. Sin embargo, estamos en 1863 y la guerra civil es inminente. Mientras Seijuro le aconseja que se concentre únicamente en su entrenamiento, el muchacho piensa que no es momento de aislarse del mundo, que la gente necesita de espada y que luchando podrá contribuir a crear una época mejor y más justa, aunque tenga que matar por ello.

Así pues, con catorce años, se une a los revolucionarios que planean derrocar el gobierno del *shogunato Tokugawa*. Es entonces cuando conoce a los líderes de los *Ishinshishi* (los samurais y revolucionarios que defienden el cambio de gobierno), fundamentalmente a **Idzuka** y a **Kogoro Katsura**, jefe de los *Chôshû Ishinshishi* (por si no lo sabéis, Chôshû y Satsuma fueron las dos regiones que primero se levantaron contra el Bakufu). Kenshin comienza a trabajar como asesino político para ellos, matando a una serie de cargos importantes del gobierno y de esta manera se gana la fama de **Hitokiri Battousai** ("asesino maestro en desenvainar la espada").

Un año después, este asesino en la sombra recibe la misión de eliminar al administrador de Kyoto **Jubei Shigekura. Y** en el transcurso de la misma, tiene que enfrentarse y matar al samurai **Akira Kiyosato**, que había marchado a la guerra para demostrar a su prometida que era un hombre de

valía. Durante la lucha, Kiyosato marca por primera vez la mejilla de Kenshin. Poco después, en una taberna, Battousai es atacado por una patrulla de los *Shinsengumi* (samurais responsables de la seguridad de Kyoto y contrarios a la restauración) y allí salva a una muchacha llamada **Tomoe**. El hecho de que Kenshin haya sufrido un atentado implica que las fuerzas enemigas conocen su existencia (se supone que es un asesino secreto), lo que significa que entre los *Ishinshishi* hay un traidor. Es entonces cuando Kogoro Katsura va a hablar con el muchacho y le aconseja que desaparezca durante un tiempo, que se vaya a la villa de Otsu acompañado de Tomoe, ya que parece haberle cogido cierto cariño y además pasarán más desapercibidos como marido y mujer. Katsura se siente culpable porque considera que están destruyendo la vida de ese muchacho. Al haberle utilizado, aprovechándose de sus deseos de un mundo mejor, para asesinar a personas, han llevado su mente a una especie de locura que le ha convertido en ese despiadado asesino que es Battousai. Pero junto a Tomoe, Himura parece calmarse y por eso le pide a la joven que cuide de él. Poco después Katsura desaparece e Idzuka les lleva a las afueras de Kyoto, diciéndoles que cuando todo se haya calmado les llamará.

Kenshin y Tomoe se casaron con quince y dieciocho años respectivamente y vivieron como un matrimonio durante cinco meses, en los cuales la muchacha descubre lo que hay detrás del asesino: un joven con un triste pasado y un gran corazón, convencido de ayudar a la gente con su espada y que, a pesar de ser tan diestro con ella, no le gusta matar personas, aunque esta convencido que de esta forma podrá haber una vida mejor para todos. Ella no está nada de acuerdo en que pueda haber felicidad para alguien a través de la muerte de otra persona y consigue que en el samurai crezcan los deseos de vivir pacíficamente.

Sin embargo, **Tomoe Yukishiro** guarda un terrible secreto: ella y su hermano menor pertenecen al grupo *Yaminobu*, que desea acabar con los *Chôshû Ishinshishi*. El jefe de este grupo es precisamente Idzuka, quien lo ha planeado todo para que Battousai se enamore de ella y así convertirla en su punto débil. Pero la muchacha le quiere y ahora ya no desea que lo maten. Y una mañana, desaparece.

Ese mismo día viene a buscarle Idzuka para revelarle que la joven es la traidora que en realidad es la prometida de Kiyosato y todo lo ha hecho para vengarse. Kenshin no puede creerle y corre a buscarla. Intentando rescatarla, el muchacho está teniendo una difícil lucha (y ella, creyendo que lo van a matar por su culpa, al igual que a su anterior amor), se interpone en el combate, resultando mortalmente herida por el ataque que en ese momento realizaba Battousai. El cuchillo de Tomoe le hiere en la mejilla, resultando la cicatriz en forma de X. En ese momento, Himura piensa que pese a su afán por proteger a la gente con la espada no ha podido salvar a la persona que más quería y que sus actos fueron los que le causaron a ella una gran infelicidad.

Tras la tragedia, reaparece Katsura, que envía a matar a Idzuka al nuevo asesino de los *Ishinshishi*, **Sishio Makoto**. Kenshin será a partir de ahora el guardaespaldas del escuadrón de ataque. La última lucha que tiene Battousai es contra **Saitoh Hajime** de los *Shinshengumi*. Después, cuando la restauración ha triunfado, desaparece.

A lo largo de diez años, Himura viaja por Japón como *ronin* (rurouni), decidido a no volver a matar a nadie y a emplear su espada (ahora de filo invertido como muestra de su firme promesa), para ayudar a cualquiera que lo necesite.

Es en 1878, año 10 de la Era Meiji, cuando comienza propiamente la historia del manga y de la serie. Battousai ha desaparecido hace mucho tiempo, pero sigue siendo una leyenda. Un samurai errante que porta una *sakabatou* (espada de filo invertido) llega a la nueva capital Tokyo, y allí ayuda a una muchacha a desenmascarar a un impostor que estaba asesinando en nombre del dojo que ella dirige (además de hacerse llamar Battousai). El padre de esta joven es un samurai que murió en la reciente guerra y ahora ella es la única responsable de enseñar la técnica *Kamiya kasshin* (kendo). En agradecimiento por su ayuda, **Kaoru Kamiya** invita a quedarse a vivir en su dojo a este espadachín que se presenta como **Kenshin Himura**.

Bueno, como muchos hemos tenido la oportunidad de ver la serie no me voy a extender en contar este momento de su vida. Nuestro protagonista tiene aquí la oportunidad de empezar de nuevo con una joven que cada vez le tiene más cariño (cariño recíproco, que conste) y unos nuevos amigos como **Yahiko Myoujin** y **Sanosuke Sagara**. Pero su

pasado no ha quedado suficientemente atrás y pronto aparecen nuevos enemigos y viejos conocidos que desean enfrentarse al invencible y legendario Hitokiri Battousai (mención especial a **Aoshi Shigamori** y **Saitoh Hajime**, que aparecen como adversarios aunque terminan ayudándole). Pero Kenshin está decidido a no romper su promesa y dejarse llevar por ese lado oscuro de su espíritu. La prueba más difícil vendrá cuando **Toshimichi Ôkubo**, antiguo monárquico y actual ministro del interior, le pide que se enfrente a **Shishio Makoto** (quien desea imponer un nuevo orden basado en la fuerza y destruir al gobierno Meiji), como venganza por haber intentado eliminarle cuando terminó el conflicto. Himura debe luchar contra esa locura que una vez le poseyó, pero al mismo tiempo seguir siendo invencible. Y finalmente logra derrotar a Shishio sin romper su promesa de no matar.

Dos meses después de estos acontecimientos, llega a Japón procedente de Shanghai **Enishi Yukishiro**, el hermano menor de Tomoe, que ha planeado cuidadosamente su venganza contra el "asesino" de su querida hermana. Esta venganza consiste en enfrentarse a él, derrotarle, matar todo lo que él aprecia (especialmente a la mujer que ahora ocupa su corazón, es decir, Kaoru) y dejarle vivo para que el dolor lo consuma.

Esta parte está recogida únicamente en el manga (si alguien aún no sabe ni quiere saber cómo termina la historia, aviso de que revelo algún detallito del final).

Himura y sus compañeros se enfrentan al grupo de guerreros reunido por Enishi. Y después de la más dura prueba para nuestro samurai, superar la muerte de Kaoru (en realidad no ha muerto, porque Enishi es incapaz de matarla), Kenshin logra derrotarle y demostrarle que lo que Tomoe quiere no es una venganza sino que todos rehagan su vida.

Al final, Kenshin consigue encontrar la paz al lado de Kaoru, pero la técnica que él emplea para luchar está desgastando a marchas forzadas su cuerpo y en unos años será incapaz de practicarla. Así, cuatro años después, decide regalar su *sakabatou* a Yahiko, quien se ha convertido en un honorable y prometedor samurai de 15 años. Y mientras no se vea obligado a luchar, Kenshin llevará una vida tranquila junto a Kaoru y su pequeño **Kenji**, el futuro poseedor de su espada y de su técnica.

Mar

KOUDELKA VS SILENT HILL

El panorama de los videojuegos es un universo muy interesante como motivo de estudio. Tiene unas características propias que lo hacen independiente de otras corrientes dentro del mundo del entretenimiento y ocio, y que lo definen frente a éstas. A destacar entre estas características están fundamentalmente dos: se trata de uno de los medios más globales que existen, ya que se consume el mismo tipo de producto en todo el mundo y casi al mismo tiempo. En segundo lugar, y subyacente a la primera, están las modas, modas también globales y que solamente se dan en casos muy concretos (una película de culto, etc.) en otros medios.

Estudiar estas modas, como hemos dicho, puede resultar muy interesante y darnos una perspectiva muy extensa. Así, podemos comprobar que hace unos años lo que estaba de moda eran los videojuegos de lucha, primero en 2D y luego en 3D, y que por esa razón todo lo que se derivaba de este tipo de juegos rápidamente se convertía en oro: merchandise, series de TV, nuevas entregas…

Sin embargo en estos momentos ya no es así. Y no es muy difícil descubrir cuál es el género que más de moda está ahora en el panorama del entretenimiento electrónico: la aventura gráfica. Para escépticos a esta afirmación no hay más que refrescar la memoria y tirar un poco de los datos de venta: Tomb Raider, Final Fantasy, Resident Evil, Silent Hill… Sí, es cierto que alguien podría argumentar que realmente estos juegos comentados no son aventuras gráficas. Pero, ¿existe algún título que sea una "aventura gráfica" en toda regla? O lo son todos, o no lo son ninguno, a pesar de su contenido de acción (el cual no tiene por que estar reñida con la definición) o de elementos rpg.

Las aventuras gráficas mueven ahora el "cotarro", y cualquier empresa del sector que se precie debe tener un máximo exponente en este sentido para demostrar poderío, capacidad de adaptación y, por supuesto, vender a millones. El caso más evidente de este hecho es Koudelka, de SNK. Sí, SNK, la mítica compañía creadora de la NeoGeo, de tantos y tantos programas de lucha en 2D (Fatal Fury, King of Fighters, etc.) ha pensado que o se adaptaba o moría, y razón no le faltaba. Sus ventas habían decaído bastante, y ya no le bastaba con los incondicionales (cada vez menos) de sus estupendos juegos de lucha. Por ello han desarrollado Koudelka, una aventura gráfica de muy alto nivel que después comentaremos en mayor profundidad.

Otro caso es el del ya comentado Silent Hill, con el cual un grupo de desarrolladores no muy avalados por la suerte, esta vez bajo la tutela de Konami, han conseguido un éxito sin precedentes, consiguiendo un juego que como tal posee la formula mágica de las aventuras gráficas: logra sumergirte por completo en la acción. ¿O acaso no habéis oído comentar, si no os ha pasado a vosotros mismos, el miedo que te mete "pal cuerpo" este juego?

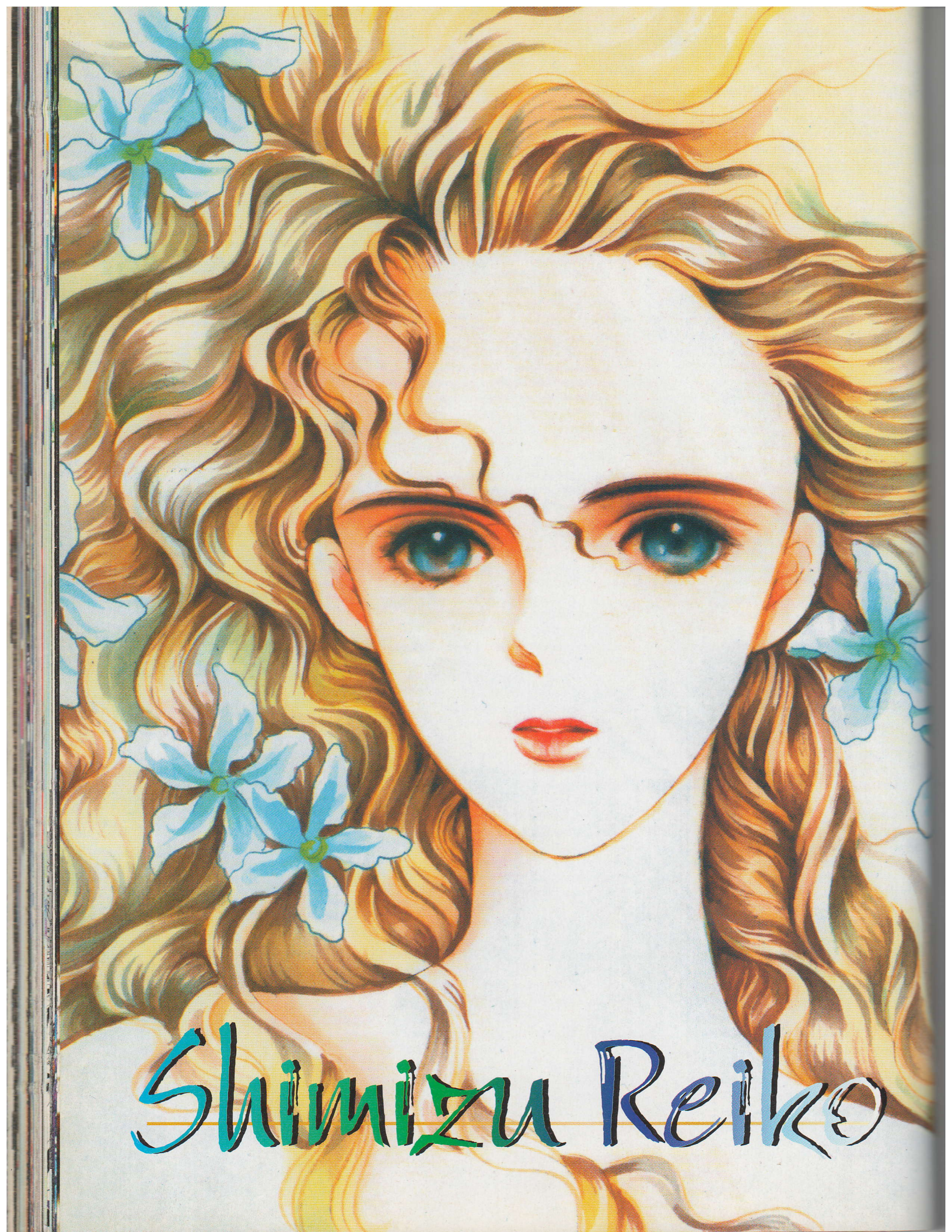
Es por esta razón, por las características propias de estos dos programas, que he elegido este nombre para este artículo. Los dos son apuestas por parte de un grupo de desarrolladores no conocidos en el género, las dos antes de su lanzamiento han creado muchísima expectación, su nivel gráfico (como viene siendo condición sinequanon últimamente) roza la pura realidad, y, sobre todo, logran la condición necesaria en toda buena videoaventura: te introducen en la historia y la acción.

KOUDELKA: OSCURISMO GÓTICO POR PRIMERA VEZ

Para su premiere, SNK ha contratado al equipo más prometedor posible en este tema: Sacnoth. Estos chicos son ex - empleados de Square, autora de la saga Final Fantasy, por lo que se puede decir que el juego de antemano ya tiene garantías de éxito.
Koudelka está ambientado en un oscuro convento del siglo IX llamado Nemeton, situado en Aberystwyth, Gales. La historia comienza en el Siglo XIX, concretamente el 31 de Octubre de 1898, cuando uno de los tres personajes principales del juego, la gitana Koudelka Iasant, entra en el monasterio. Se trata de una chica madura a pesar de sus 19 años. Se ha hecho a sí misma, ya que ha vivido sola desde hace mucho tiempo, y sólo subsiste gracias a sus poderes psíquicos que le permiten ejercer de medium mientras recorre toda Inglaterra. Siente dentro del monasterio un gran espíritu que le llama. La acompañará en la aventura, Edwar Plunkett, un joven que ha abandonado la universidad y que vagabundea por el país en busca de algo que todavía no conoce. Los rumores de tesoros y de los extraños sucesos que están ocurriendo en el monasterio le empujan a explorarlo. Por último está James O'Flaherty, un meticuloso y serio cura irlandés que va en busca de algo perdido al monasterio.
El juego se centra en el monasterio, un lugar que si bien a priori podría parecer limitado, se descubre como fuente inagotable de sorpresas y lugares por descubrir. De hecho, el juego interactúa de una manera diferente según lo que hagas, consiguiendo que cada partida sea diferente, a pesar de que lleguen al mismo resultado. La oscuridad y lo gótico llenan todos los ambientes, recordándonos en ocasiones a la saga del Castlevania, sólo que exponenciado casi al infinito. El horror se palpa. Es agradable ver un juego que se sale de los márgenes típicos de la fantasía y la ciencia ficción para ahondar en escenarios y ambientes no muy utilizados…

Todavía no se conoce muy bien la dinámica del juego, eso es algo que los chicos de Sacnoth nos tienen reservado como sorpresa, pero presentándose así, no será mala, seguro.

SILENT HILL: YO HE SOÑADO CON ESO…
Silent Hill es obra de KCNET, y está distribuido por Konami. Poco se puede decir más de este juego, teniendo en cuenta que ya lleva un tiempo en el mercado y que ha sido bastante analizado por todas las publicaciones del medio.
La historia comienza con un accidente de tráfico (bueno, sí, en la intro aparecen muchas otras imágenes "de mucho miedo", pero que sólo tienen que ver con el desarrollo posterior del juego). En el coche ibas tú y tu hija adoptiva, una niña que encontraste con tu mujer en un cementerio. Has tenido el accidente porque alguien se ha aparecido en medio de la carretera, y has tenido que esquivarlo. Quedas inconsciente, y cuando despiertas, sigues en el coche, pero tu hija ya no está… Sales a buscarla, y de repente, te parece verla. Estás en un pueblo, pero no hay nadie, todo está abandonado. La nieve cae y la niebla es densa. Corres hacia tu hija, la llamas, pero ella se aleja… Sigues corriendo, y te parece volver a verla. Gira una esquina, abre un cerjado, la sigues… Todo se va volviendo más oscuro. Estás entre edificios, y empiezas a ver cosas extrañas: cuerpos mutilados de animales extraños, ruidos densos, sangre… Tu hija sigue corriendo… "Cheryl", gritas… De repente estás en un lugar surrealista, vallas metálicas, y cuerpos semihumanoides en carne viva cuelgan de ellas… ¿qué es todo esto? Oyes un ruido extraño, te das la vuelta, y están ahí… te despides de la vida…
Buen comienzo y, sobre todo, aterrante. La mecánica del juego es la típica en las aventuras gráficas, con una visión en segunda persona de tu personajes, y con una sabia mezcla de acción, intriga y sobre todo, horror, mucho horror. No nos extrañaría nada ver una adaptación cinematográfica dentro de poco sobre el juego, aunque ya se parece bastante a cierta película: Phantoms.
A destacar en el juego como consigue meterte en la acción. Si tienes el Dual Shock el juego ya será toda una experiencia, y si además creas ambiente (ya sabes, 12 de la noche, un trío de amigos, todo a oscuras y en silencio y lo suficientemente sugestionados) se puede decir que no es apto para cardiacos.
Si tuviera que elegir alguno de los juegos me quedaría con los dos. Ambos son buenos exponentes de lo que nos viene. La técnica cada vez promociona más este tipo de juego por sus requerimientos, y ya se vislumbran los días de las video aventuras "reales". Ah, se me olvidaba: procura jugar en compañía… puede ser demasiado fuerte para uno solo…

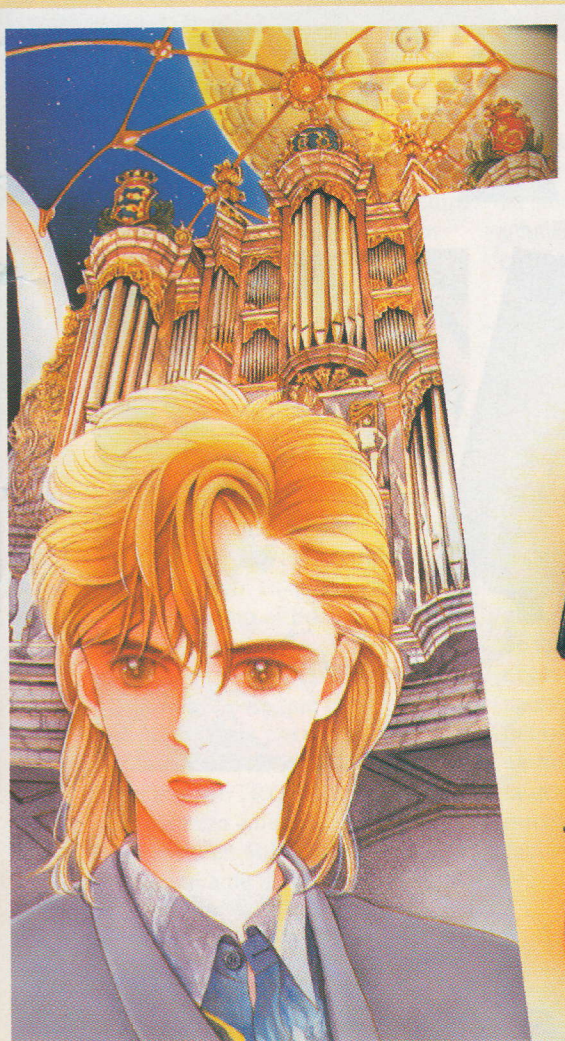

Shimizu Reiko

Os presentamos una de las mejores ilustradoras de todos los tiempos: Shimizu Reiko. Nacida en 1963 en un pueblecito al este de Kyoto, debutó en el mundo del manga en el año 1983 con " Misya Michi Monogatari". A partir de ese momento, su carrera como dibujante se puso por las nubes y, poco tiempo después, debutó como ilustradora.

Sus mangas cuentan historias de ciencia ficción (lo cual fue un gran logro ya que en aquella época no eran muy valoradas) y otras veces historias de amor. Sus mangas mezclan amor, celos, venganzas, asesinatos...

En muchos de sus trabajos hay historias de amor entre dos muchachos, lo cual fue también un gran logro. Hasta ese momento las historias de amor entre dos hombres llamaban la atención al público masculino, pero no al femenino. Sin embargo, con su estilo de dibujo, hizo que llamara la atención más a las mujeres que a los hombres.

Los personajes de Shimizu son de gran belleza e inocencia. En ocasiones, son efebos un tanto afeminados. En otras, aniñados. Y a veces, parejas perfectas, con una expresión en la mirada casi humana, tan delicados que dan la impresión de ser de cristal... Y si no, juzgadlo vosotros mismos.



SU OBRA:

Comic Manga:

- Koguyahime.
- Moon Child
- Milky Way
- Ryu no Nemuru Hoshi
- Tenshi Dachi no Shinharun.
- 22xx.
- Noah no Uchusen.
- Mo Hitotsu no Shinwa.
- Tenjyo Laigigu.
- Yume no Tsuzuki.
- Papillon
- Magic

Otros trabajos:

- Libro de ilustraciones ARIA
- Libro de ilustraciones WALZT
- Colección de postales Moon Child
- Tarot de los milagros.

Cafeterías manga

Ir a Japón y ser aficionado al manga es vivir sorpresa tras sorpresa. Uno no es consciente del inmenso y gigantesco potencial que tiene el manga en aquel paí, hasta que no se encuentra inmerso en él. El manga ocupa cualquier ámbito de la vida japonesa: publicidad, televisión, tarjetas telefónicas. Cualquier cosa relacionada con el ocio. Pero una de las cosas más sorprendentes de estar en Tokio es la existencia de las cafeterias manga, que últimamente se han hecho muy populares. ¿Qué es una cafetería manga? Su misma palabra lo dice: imagínate una amplia biblioteca, con todos los libros relacionados con el anime y el manga japonés, ordenados perfectamente y divididos en revistas, libros de ilustraciones o mangas, con las mesas de lectura habilitadas para pasar un buen rato leyendo mientras tomas un café, un té o un refresco.

Los libros no se pueden sacar de allí, son exclusivamente para leer dentro de la cafetería manga y al igual que en cualquier biblioteca, es necesario hacerse socio para poder estar. Muchas de ellas son sólo para orientales y el occidental no tiene acceso a las mismas. El otro requisito, desde luego, es que si vas a pasar un rato allí debes tomar un refresco, que naturalmente pagas pero que tiene un precio muy asequible para que cualquier japonés se lo pueda permitir.

Nosotros tuvimos la oportunidad de ir a METROPOLIS 'JAPAN, la primera cafetería manga que se abrió en Tokio y que fue iniciativa de un aficionado al manga, el ahora presidente de la misma, MASAYUKI HOMMA. Su cafetería manga tiene muchísima personalidad, no sólo por el material que hay disponible - ya que podemos encontrar, entre otras cosas, los primeros números de revistas altamente conocidas como Animage y algunos mangas muy antiguos- sino también por la decoración.

Es tan especial que muchos de los autores más prestigiosos de Japón hacen foros de reunión allí y van a conversar entre ellos muy a menudo. Precisamente, esto da parte de su toque personal a la cafetería, en la que puedes encontrar montones de dibujos enmarcados y firmados por sus autores, la mayoría dedicados a dicho lugar.

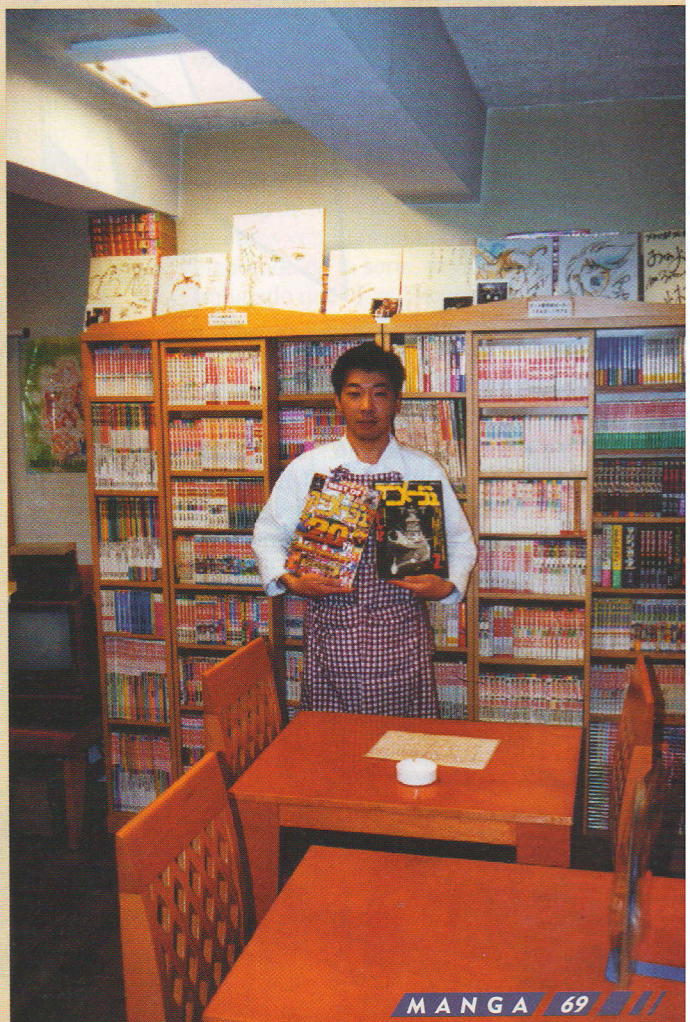
Por otro lado, es tan famosa que ha salido en muchos periódicos y ha sido noticia en varias ocasiones, sobre todo por las reuniones que allí se han organizado y por lo innovador de la iniciativa de esta cafetería.

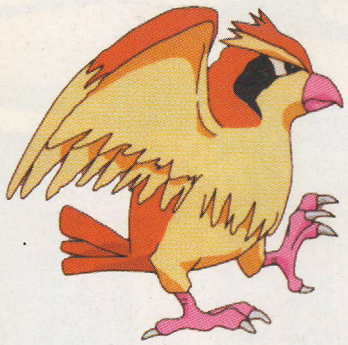
En el local es habitual ver a clientes de todas las edades, pero es sobre todo la gente joven (estudiantes de secundaria y universitarios) el público que suele acudir a Metropolis.

Evidentemente, Tokyo y por extensión, Japón son muy grandes y la zona de influencia de una sala de este tipo no es excesiva, lo que promueve la apertura, como ya está ocurriendo, de locales similares en muchos otros barrios donde la gente acude a relajarse mientras saborea su bebida favorita leyendo manga.

Mae y Rafa

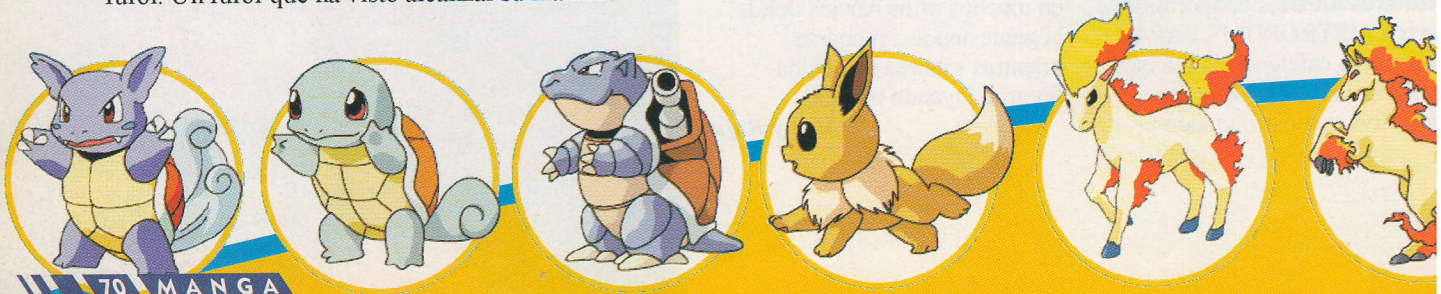
Masayuki Homma, posó para nosotros con los primeros números de Animage ▼

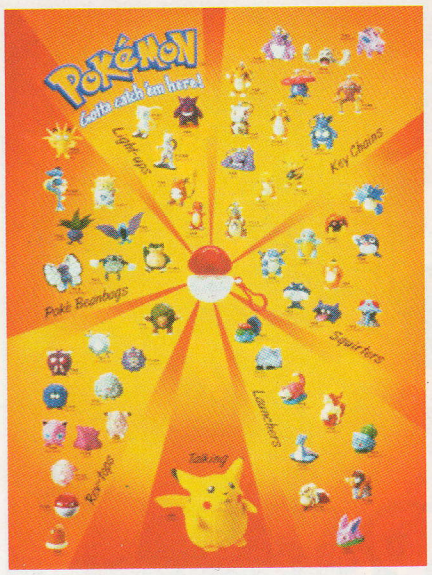




Pokémon La Película

Pues sí, ya está aquí. Todos probablemente ya sabréis qué es POKÉMON, quién es Pikachu, Ash, el Rocket Team, el argumento de la serie de TV, o el método de juego de los "pocket monsters"...
Y es que ya estamos empezando a ser invadidos por la avalancha proveniente de Estados Unidos, donde este compendio de juguetes, serie de TV, videojuegos y cómics han causado auténtico furor. Un furor que ha visto alcanzar su máximo





clímax con la proyección de "POKÉMON: The First Movie", el auténtico sujeto de comentario de este artículo.

Ya nos llegaban noticias desde Japón de la enorme popularidad de Pikachu y compañía. A pesar de la mala fama que había tomado la serie cuando se anunció por todo el mundo que había sido la provocadora de 800 epilepsias en todo Japón a causa de un efecto visual en su emisión, los valores comerciales y de marketing pudieron al final con este breve revés y Pokémon se convirtió en el gran bombazo del merchandise del final de la década en el País del Sol Naciente, con todo lo que eso conlleva allí: merchandise variado, videojuegos, serie de anime y, claro está, película.

Que una serie de anime de éxito estrene película en Japón es algo muy normal. Más de lo que a veces nos imaginamos. De hecho, en cartel siempre hay alguna película de este tipo, muchas de las cuales nos llegan a nosotros en su versión en vídeo... ¿Os imagináis ver X de Clamp, Saint Seiya ("Caballeros del Zodiaco"), o Rurouni Kenshin ("El Guerrero Samurai") en pantalla grande? Bueno, pues si eso aquí no es rentable, en Japón sí que lo es, por lo que se hace normalmente. Y por lo tanto era normal que apareciera película de Pokémon, sobre todo si se estrena en plena temporada de vacaciones escolares.

Como tal, era previsible que la película, dentro de lo que es un anime, tuviera éxito. Pero fue más que eso. La considerada por los japoneses (a nivel de premios y crítica) mejor película de animación de todos los tiempos "Mononoke Hime", de Hayao Miyazaki, (que había conseguido arrebatar a "E.T." de Steven Spielberg, el record de película más vista en Japón), fue desbancada por "POKÉMON: The First Movie", convirtiéndose en el estreno cinematográfico más visto por los japoneses en toda su historia cinematográfica. ¿Las razones? Millones de padres japoneses llevando a sus retoños a ver en la magia de la pantalla grande los personajes que cada semana les cautivaban en casa...

Bien, pero esto es Japón, un lugar muy diferente de EEUU... ¿o no? Pues, francamente... no. El éxito de la serie en EEUU ha sido exactamente el mismo que en Japón: los niños de cuatro a diez años quedan cautivados por toda la amalgama de productos derivados de POKÉMON. Los padres no lo consideran algo peligroso, por lo que son permisivos con ello. Y cuando a esto se une la posibilidad de llevar al retoño a vivir la magia del cine con sus personajes favoritos, el resultado final es que "POKÉMON: The First Movie", ha batido todos los récords de recaudación también en EEUU: es la película japonesa más vista en el extranjero, ha superado en recaudación a "Tarzán" de la Disney y, sobre todas las cosas, por costes, ha sido la que más beneficios ha obtenido tras la patética "The Blair Witch Project". Su coste no ha superado demasiado el normal para cinco episodios de TV y sus beneficios están siendo colosales.

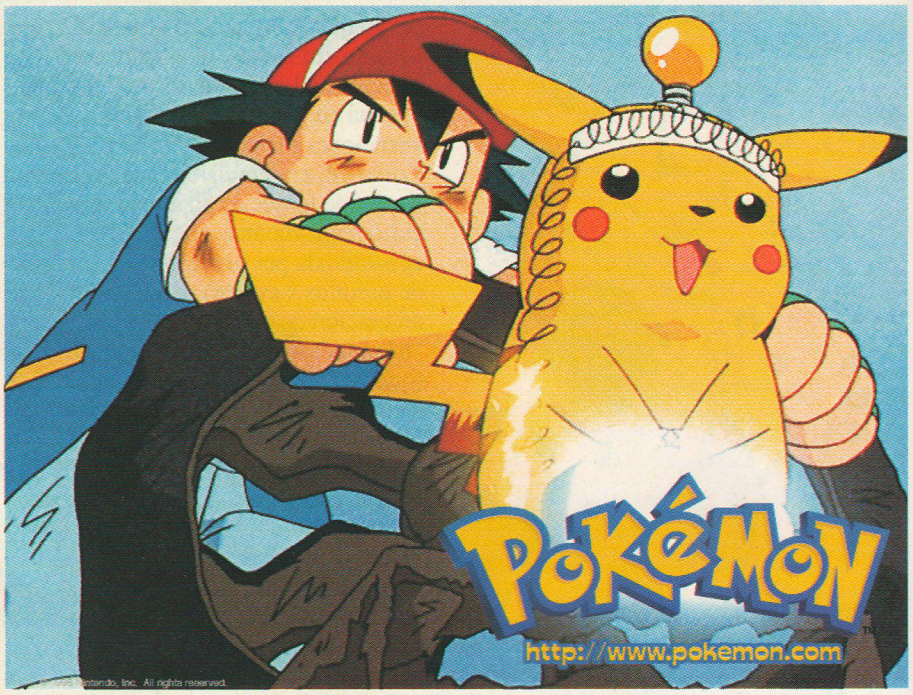
¿Qué nos ofrece la película? Bueno, más bien tendríamos que decir "las" películas. Porque lo que se está

POKEMON

emitiendo en las pantallas de medio mundo es realmente un compendio de dos obras de animación. La primera, "Las Vacaciones de Pikachu", es un corto de veinte minutos de duración donde hasta el final no aparecen personajes humanos. Trata un poco sobre la vida de los Pokémon en ausencia de sus entrenadores, con momentos realmente absurdos, muchísimos gags visuales y, en cierta manera, experimentos atractivos para el espectador. Mucho más convencional y algo más oscura es la segunda obra, "El regreso de MewTwo". Durante 76 minutos veremos un nuevo capítulo más elaborado de la serie, pero algo menos trabajado que "Las Vacaciones de Pikachu", donde los mejores entrenadores de todo el mundo tendrán que competir de nuevo contra un Mew reconstruido genéticamente y bautizado como MewTwo, en el cual (aparte de unas terribles capacidades psíquicas), se unen por primera vez el entrenador y el entrenado en un solo ente.

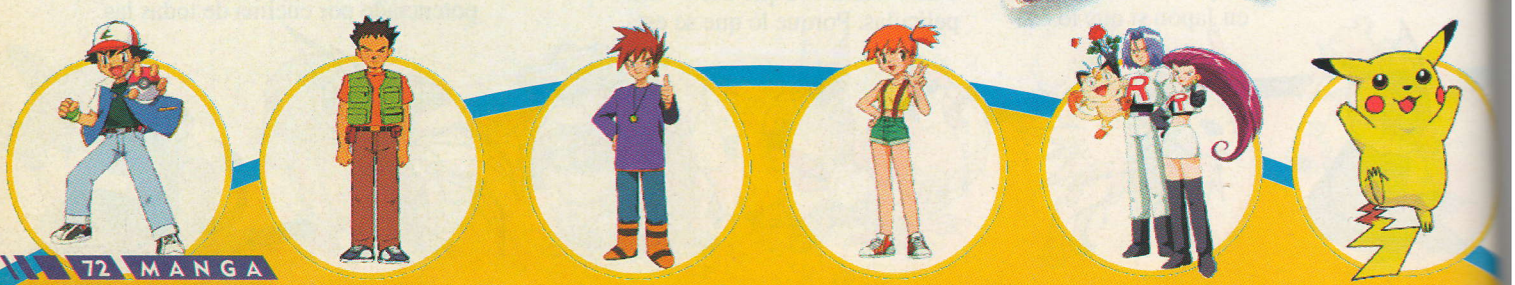
La película posee momentos bastante emotivos para un niño. Pero tranquilos: la versión americana, que será la que llegue a nuestro país, ha sido levemente retocada respecto a la versión japonesa por un "comite psicológico", que ha potenciado por encima de todas las

cosas la bondad y la "no-violencia" dentro del film.
Algunos otros datos de interés sobre la película podrían ser, por ejemplo, la inclusión en la versión occidental de una nueva banda sonora (con Christina Aguilera incluida), el masivo aplauso de los niños cuando ven aparecer el logo de Nintendo sobre las pantallas, el hecho que, a pesar de todo, son más los adultos que han visto la película que el número total de niños presentes en las salas, la presencia de multitud de famosos como David Hasselhof ("Los vigilantes de la playa") en la *premiere*, que muchos grupos de anime han repudiado la serie en EEUU simplemente por tener éxito o que Volkswagen ha sacado una versión Pikachu de su reciente New Beetle, más conocido como "Escarabajo". Poco falta para que por estos lares también nos invada el tsunami "Pokémon", del que ya empezamos a sentir sus primeros envistes. Tienes dos posibilidades: nadar contracorriente o dejarte llevar. En



cualquier caso, seguro que no quedarás indiferente, por mucho que te empeñes. De eso ya se encargarán los medios audiovisuales... Yo, por si acaso, ya duermo abrazado a mi Pikachu de peluche...

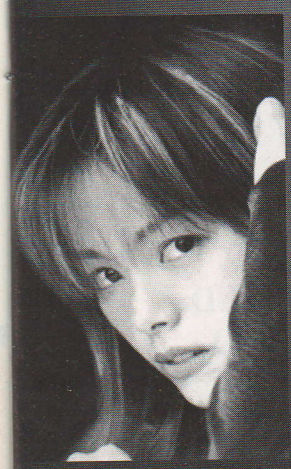
Rafa Gallardo



Nanase Aikawa

La reina del power j-Pop

Aikawa Nanase es ahora mismo la más importante voz femenina del J-Rock o, como también suelen definirlo "power J-Pop". Natural de Osaka, donde nació el 16 de diciembre de 1975, muy pronto se dedicaba a comprar discos y asistir a conciertos, mientras sus amigas todavía jugaban con sus Barbies. No es extraño entonces que, con tan solo quince años, tuviera claro que lo suyo iba para subirse a un escenario y, por consiguiente, era necesario abandonar los estudios.
Aunque su pasado no es fácil de desentrañar, algunos artículos dejan caer que fue una chica "peligrosa" en su adolescencia, pandillera y bastante ruda. Nanase es bastante bajita, mide 1'57 metros y su sangre es tipo AB
Una vez en Tokyo, a Nanase no le costó descubrir lo competitivo y traidor que es el mundo discográfico japonés. Pero un encuentro casual con un productor llamado Tetsuro Oda sirvió para encauzar correctamente su naciente carrera. Comenzó entonces un largo periodo de aprendizaje, ganando unos yenes en una gasolinera, tocando con bandas oscuras, recorriendo locales y aprendiendo a ganarse a un público indiferente. Es entonces cuando firma un contrato discográfico con Motorod, un subsello de la independiente japonesa Avex, donde verá la luz en noviembre de 1995 su primer single, "Yume miru Shoujo ja irarenai" (No quiero ser una chica encantadora). El single es un tema que habla de la rebelión de una chica a ser dulce, encantadora y sumisa y refleja el sentir de una nueva generación de jóvenes japonesas que encuentran una intérprete que habla de sus problemas y sensaciones de tú a tú, mientras que los chicos descubren a una cantante agresiva y cañera, que viste atractivamente pero sin la ñoñería de otras vocalistas. A este tema le seguirá "Bye, bye", "Like a hard rain" y Break Out!"
No es extraño que la llegada de su primer disco largo, "Red", y una consiguiente gira que llenó los locales de todas las ciudades donde tocó, pusieran su nombre y su imagen dentro de las principales promesas musicales del año. Vistos los resultados, los ejecutivos de Avex pusieron la carne en el asador para su segundo disco "Paradox", realizando una considerable inversión en unos lujosos vídeo-clips que han pasado a ser clásicos dentro de la innovación que supusieron en el mercado nipón. De este segundo disco, "Koigokoro" (Corazón enamorado), "Trouble maker", "Sweet Emotion" y "Love Merry-go-round" siguieron subiendo a lo alto de las listas, haciendo que la expectación



fuera en aumento ante el lanzamiento de su tercer disco, su mejor obra hasta el momento, "Crimson", con un diseño gráfico cuidado, unas fotos de alta calidad y un contenido musical atractivo y comercial, destacando por encima de todas "Nostalgia" y la melodía de un anuncio para Nissan "OOOO?". Tambien se editaron como single "Bad Girls", "Kanojo to watashi no jijou" (La relación entre ella y yo) y "Lovin' you".

El pasado año Nanase editó su primera recopilación "ID", con dos versiones acústicas para cerrar el disco, "Noigokoro" (Corazón amante) y un avance de "Cosmic Love". El primer tema citado se ha convertido en una de sus canciones mas populares, llegando a vender mas de un millón de singles.

Nanase tiene tres vídeos editados, uno de ellos del año 97, titulado "Reflex". En las navidades de ese año también ve la luz "Live Emotion", donde se refleja la potencia que desarrolla esta pequeña botella de nitroglicerina sobre un escenario y, por último, "Radioactive", donde se recogen sus últimos vídeo-clips.

Como es habitual, Nanase controla su propio club de Fans, "Risky Cats", donde se reúnen los cientos de miles de fans de Nanase en todo oriente, no sólo en Japón.

En Febrero de este año se ha editado su quinto disco grande, titulado "Foxtrot", que supone su primer paso artístico en el nuevo siglo. Es un disco con catorce temas, que incluye sus últimos singles, "Cosmic Love", "China Rose", "Jealousy" y, sobre todo, "Sekai wa Kono te no Nakani" (El mundo en mis manos), que es la sintonía de un popular programa en el canal Asahi, mientras prepara su nueva gira, "Live Emotion 2000".

Con su nueva imagen de rubia oxigenada y abandonando su, hasta

ahora perenne color pelirrojo, Aikawa parece haber entrado con buen pie en el año 2000.

Mike Sánchez

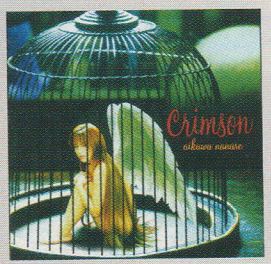
Aikawa, Nanase

Discografía

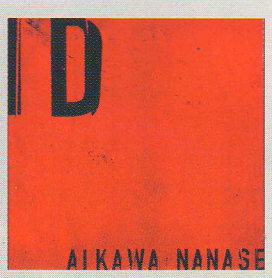
Red (CD, Avex, 1996)

Paradox (CD, Avex, 1997)

Crimson (CD, Avex, 1998)



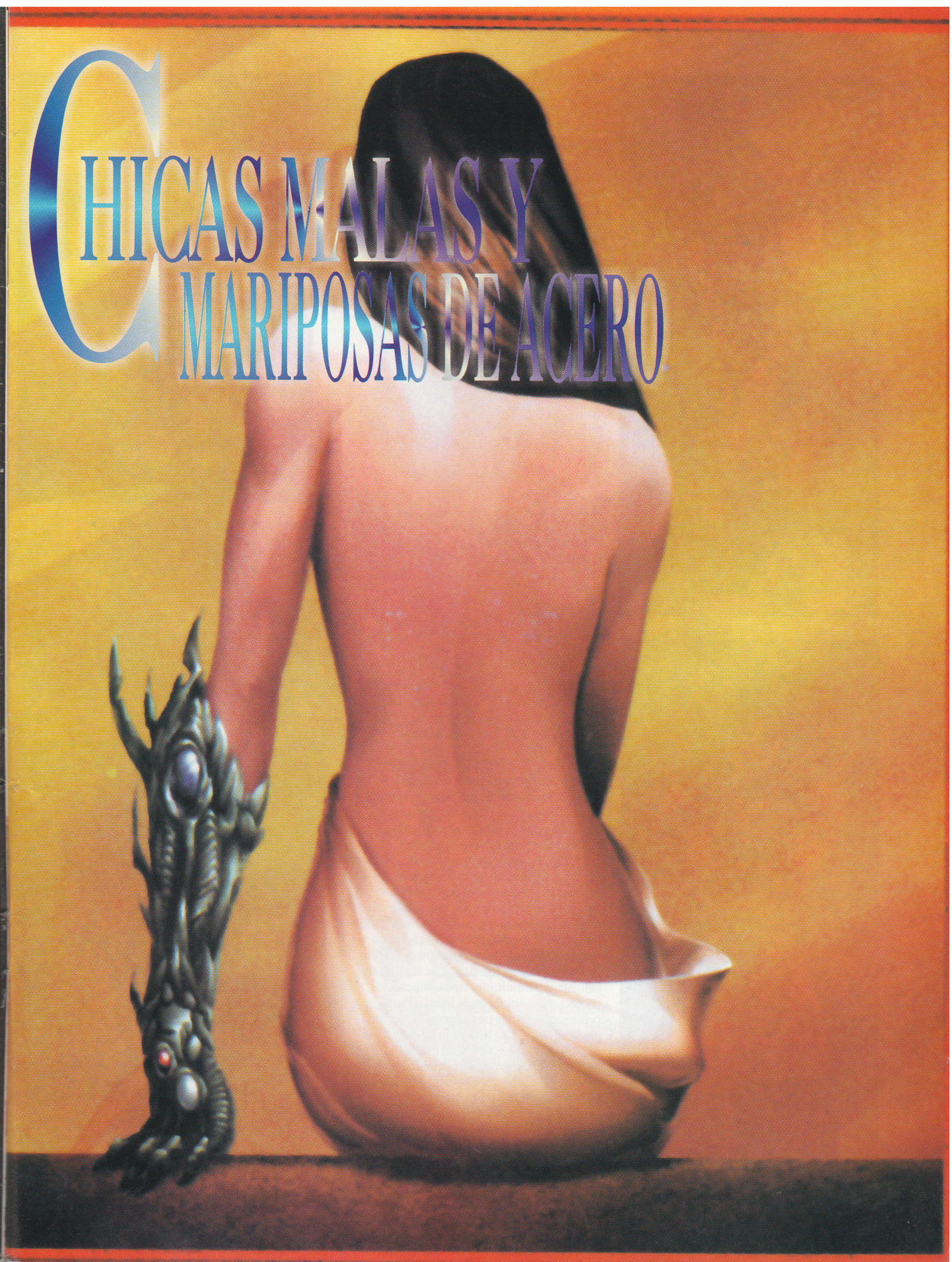
ID (CD, Avex, 1999)



POR ESTRENAR

Foxtrot (CD, Avex, 2000)

CHICAS MALAS Y MARIPOSAS DE ACERO



Hola, encantada de conocerte, soy una chica a la que le gustan los cómics y el manga. Sí, aunque te parezca mentira, alguna hay. Llevo en esto de leer viñetas y tebeos desde hace mas de una década. Desde siempre me gustó el llamado Noveno Arte, especialmente los cómic-book de superhéroes, aunque de vez en cuando hacía algún que otro coqueteo esporádico con el "cómic de autor", ya fuera inglés, francés, italiano o español. Por desgracia sólo si el vil metal lo permitía. No os extrañara entonces que al desembarcar el manga en este país, fuera inevitable. Lo miré, él me sonrio y mi bolsillo gritó agónicamente. Fue amor a primera vista.

Al igual que ocurriese con los superiores (mutantes, arácnidos o alienígenas) unos años antes, el manga fue una auténtica bomba. En poco tiempo el comic-book y los tebeos japoneses acaparaban las estanterías de las librerías especializadas, dejando en un segundo plano al cómic europeo. Lo que os estoy diciendo no es nada nuevo, vosotros lo vivisteis al igual que yo, pero no sé si os disteis cuenta de un pequeño detalle: muchas de esas colecciones estaban protagonizadas por mujeres. Series como Alita, Wonder Woman, Patrulla Especial Ghost, Witchblade, Mai, the Psychic Girl, Elektra, etc. pronto se hicieron paso entre los aficionados. Daba igual que el comprador fuera de genero masculino o femenino. Las bad-girl norteamericanas y las "mariposas de acero" niponas conquistaron los corazones de l@s lector@s por igual, a pesar de que las diferencias de caracteres, ambiente e historia en el que se desarrollan y la cultura de la que provienen. Y además tenían éxito en el mercado. Algo bastante curioso. ¿Sería, tal vez, por los puntos que tenían en común o por todo lo contrario?. Si abriésemos cualquiera de estas publicaciones uno de los primeros puntos a compartir sería un físico similar: pelo perfectamente peinado al viento, trajes ceñidos que remarcan sus cuerpos esculturalmente desproporcionados, bellos rostros y posturas ortopédicamente sensuales. Lo cierto es que a nadie le amarga que la heroína sea una preciosidad, dado que visualmente es mucho más llamativo y, seamos claros, mucho más rentable. Si la chica en cuestión es un feto marino seria mas difícil que se realizaran camisetas de múltiples tipos, sugerentes pósters para colgar en la habitación, preciosas figuritas pintadas que valen una pasta, etc. etc. La pasta es la pasta, ya sea la moneda dólar o yen. Con esto no quiero decir que el éxito de estas publicaciones sea debido al físico de la protagonista, ni mucho menos. Si el guionista no sabe hacerlo bien y su historia no es interesante, por muy brillante que sea el dibujante la serie no tiene mucho futuro. Bueno, esto no es una regla (por desgracia) fija, hay veces en que tal o cual colección se vende machismo por tener ilustraciones

espectaculares siendo malísimo el guión. Son casos dignos de Mulder y Scully. En cuanto a la personalidad del personaje varia muchísimo dependiendo de si se trata de un comic-book o un manga. En los últimos años el protagonismo de la mujer dentro del género de superhéroes ha cambiado bastante. En sus principios (salvo la ilustre excepción de Wonder Woman que tenía su propia publicación y gozaba de tanta relevancia como Superman, Batman, o Spiderman) las superheroínas hacían dos cosas

fundamentalmente: ser un bonito florero dentro del grupo a la que se le permitía hacer alguna monería de escaso valor (era salvada día si y día no) y provocar las escenas sentimentales con el líder del grupo. En los años 70 las editoriales empezaron a darles mas protagonismo a las féminas. Pasaron a tener un papel más relevante y combativo dentro de las aventuras del equipo, siendo equiparadas en importancia y protagonismo a sus compañeros masculinos. Si bien es cierto, las que conseguían serie propia eran aquellas creadas específicamente para ser la contrapartida de héroes que gozaban de gran éxito en el momento. Sería el caso de Red Sonja, Hulka, Spiderwoman, etc. Pero fue entre la década de los 80 y de los 90 cuando apareció un termino que definiría a la mujer que a partir de entonces se adueñaría por derecho propio del mundo de las viñetas: las bad-girl o chicas malas. Mujeres de armas

tomar, con fuego en la mirada y una mala hostia que se comparaba a la ira del infierno. No solo eran combativas, ahora se habían vuelto brutales. Eran tiempos duros, historias crudas y ellas sabían manejarse perfectamente en un mundo cada vez más oscuro y salvaje, dando a los "malos" tanto como recibían y dejando a más de un "buen chico" en pañales si lo comparabas con su fiereza. Desde luego las chicas habían dejado de ser la víctima propiciatoria para convertirse en verdugo si las circunstancias lo requerían. Casos como Witchblade, Ghost o la propia Elektra son un buen ejemplo.

Sin embargo, en Japón los mangas protagonizados por chicas son una gran tradición, esto es debido a la existencia de un tipo de cómic pensado específicamente para la mujer: el Shojo. Genero romántico por excelencia, dominado por dulces, encantadoras y sufridas doncellas (aunque algún marimacho también ronda por ahí, Utena seria un buen espécimen) casi siempre rubias de ojos azules, que son el foco de tiernos cuentos de amor con final feliz... o trágico. Los problemas que les surgen a la hora de enamorarse son narrados a través de las sonrisas y lágrimas de estas jóvenes colegialas con parejas, triángulos y demás variopintas combinaciones. ¿ Quién no recuerda Candy, Candy, Chiquitina, Sandybell o George (conocida en España por el anime "Nuevos Hermanos")?. Sin embargo, en los últimos años cada vez surgen más cómics, supuestamente dirigidos a un publico "masculino", en el cual las protagonistas se podrían encuadrar dentro del tipo occidental. Papeles tradicionalmente adjudicados a los hombres son interpretados aquí por aguerridas luchadoras que no tienen tiempo apenas para sobrevivir, mucho menos para buscar un amor. Estoicas policías de cuerpos especiales, robots con rostro de ángel y manos de asesina o muchachas maldecidas por habilidades especiales pueblan un mundo peligroso con fuerza y unos ovarios de oro. Sin embargo, aun teniendo una notoria sensualidad, poseen una mayor feminidad y ternura en su forma de actuar que sus contrapartidas norteamericanas, que adoptan conductas mucho más masculinas. Alita, Motoko Kusanagi o Mai Mihiro son muestras de estas bellas mariposas con alas de acero. Como veis las posibilidades y atractivos de cada grupo, bad-girl o "mariposas de acero" son múltiples, tanto como tipo de lecto@s conforman el planeta. Simplemente cada cual busca el color que más le guste.

Para Muestra Un Botón...

He mencionado a lo largo de este artículo algunas señoritas que brillan con luz propia dentro de la fantasía del Noveno Arte. Por su carisma, por su notoriedad dentro del mundillo, por sus especiales características o por sus particular historia han alcanzado un lugar de honor. Son las mejores:

WITCHBLADE

El guantelete de la bruja

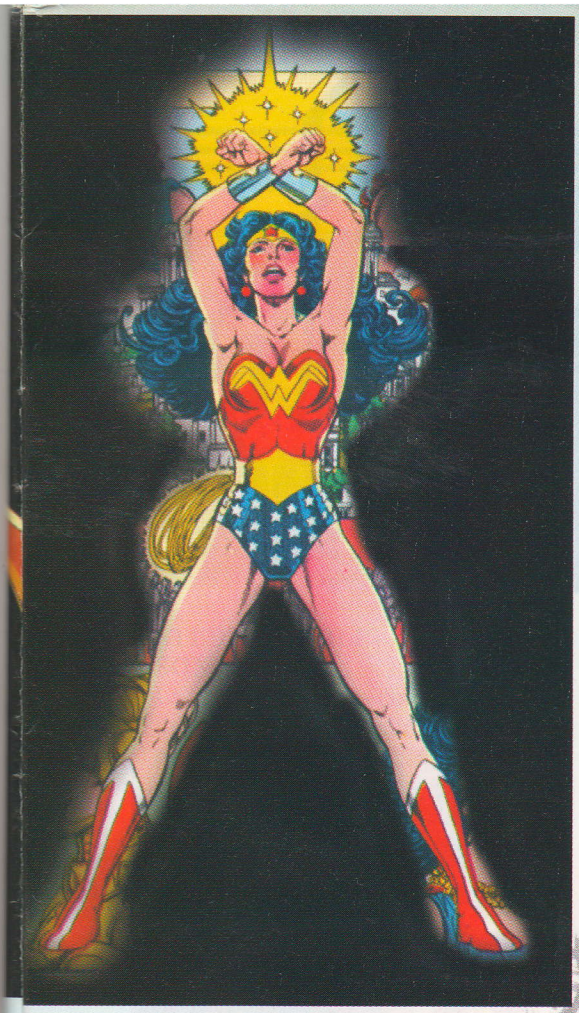
En plena vorágine de nacimientos de publicaciones de superheroínas tiene un puesto privilegiado Sara Penzzini, también conocida por el nombre de Witcblade. Esta policía de New York estaba realizando una investigación de los grupos mafiosos de la ciudad cuando en una encerrona que le habían realizado llegó a sus manos un misteriosos guantelete tecno-orgánico con mente propia que se acopla a su muñeca y le salva la vida. Entre ambas se va creando una relación simbiótica que ira trastocando a la pobre Sara, hasta llevarla a ser el centro de una conspiración secreta. Un mundo que ella creía conocer se va retorciendo ante sus ojos llenándose de extrañas criaturas que lucharán por obtener el dominio de Witchblade.

ELEKTRA El lado oscuro

Empezó siendo una asesina despiadada que llevaba por la calle de la amargura al pobre Daredevil. Originaria de Grecia, había conocido a Matt Murdock cuando éste cursaba estudios en la universidad. Tras un ardiente idilio la pareja separó debido a la muerte del padre de Elektra. Ella, buscando una forma de superar el dolor, se internó en una búsqueda de algo que diese sentido a su vida. Finalmente creyó encontrarlo en un monasterio escondido en la cumbre de una montaña. En esta especie de " Shangrila" encontró refugio, y los maestros místicos que lo habitaban le enseñaron varias disciplinas de artes marciales y meditación. Pero al cabo de un tiempo la invitaron a abandonar el lugar. Detectaban en ella una fuerza oscura que la carcomía y que si no la desterraba de su alma acabaría destruyéndola. Elektra acabó uniéndose a una secta de asesinos ninja denominados La Mano. Al cabo de un tiempo entraría al servicio del mayor enemigo de Daredevil: el señor de los bajos fondos Kingpin. Su trabajo era sencillo: matar al hombre-sin miedo. Hubiese llevado el encargo a buen fin, de no ser porque descubrió que Daredevil y Matt Murdock, su antiguo y no olvidado amor, eran la misma persona. Kingpin no se tomó bien su rebeldía y mandó matarla. Fue el fin de la villana... pero el nacimiento de la heroína. Un personaje tan atractivo y carismático como ella no pasó demasiado tiempo en el reino de Hades y con la excusa del amor verdadero acabo resucitando. Después de un par de exitosas limited series, los editores Marvel decidieron facilitarle su propia colección.
Y así nació la leyenda.

Alita
Un ángel en el basurero

De entre desperdicios de un apocalíptico mundo cyber-punk surgió una pequeña y aparentemente frágil robótica. Su creador, un científico desterrado de un idílico mundo, había acabado siendo reparador y cazador de androides. Se la encontró un día en un basurero de piezas desechadas. Con tal y cual tornillo creó a su chica perfecta y le dio el nombre de Alita, de la que como cualquier Pigmalion, acabó enamorándose. Pero Alita, que no recordaba nada de su pasado, tenía ideas propias... y sentimientos distintos que iban dirigidos a un joven que, lamentablemente, acabaría muriendo en sus brazos. Dolida, dejó su trabajo de caza recompensas y se marchó del basurero en búsqueda de su identidad. Esto fue el principio...



WONDER WOMAN
Princesa Amazona

Andaba el año 1938 de la era cristiana, hacía un par de años que unos personajillos llamados Superman y Batman campaban libremente por los quioscos de Estados Unidos deshaciendo entuertos y salvando damas. Fueron los primeros, pero no los únicos. En poco tiempo surgieron varios otros, con distintos nombre, poderes y procedencias. Con mejor o peor suerte calaron en los hambrientos espectadores que leían con avidez sus aventuras, espectadores que mayoritariamente eran niños o jóvenes adolescentes. Este género, escrito y dibujado por hombres, estaba gobernado y dirigido para hombres. Las mujeres realizaban hasta entonces papeles secundarios como el de la novia, hermana, madre, o amiga del protagonista en cuestión. Las únicas féminas con cierto glamour eran las malvadas vampiresas a las que solía enfrentarse nuestro héroe, ya fuese para encarcelarlas o redimirlas a través del amor verdadero. Todo esto cambió un día en el que al doctor Charles Mouton se le ocurrió una idea: ¿ por qué no crear una mujer con superpoderes?. Una superheroína. Dicho y echo. Al poco tiempo se publicaba un comic-book denominado Wonder Woman, la mujer maravilla. Una amazona proveniente de Themyscira, una isla en la que las amazonas se refugiaron de la persecución e incomprensión sufrida en la antigua Grecia y mantenidas en una agraciada inmortalidad otorgada por los dioses griegos. Estas hermosas y poderosas mujeres tenían una reina llamada Hipólita que solicitó a las diosas griegas el don de tener una hija.

Sus ruegos fueron escuchados y le fue otorgado el ser la madre de la que seria la más grandiosa de todas: La princesa Diana. Ella seria enviada al mundo del hombre para promover la igualdad entre los hombres y las mujeres, defendiéndoles con su extraordinaria fuerza y su lazo dorado de cualquier peligro que los asediara. Este fue el principio...

Durante cuarenta años se enfrentó a malvados dioses, locos científicos y perversas villanas que asolaban el universo. Así fue durante casi cuarenta años, hasta que llegó la hora de renovarse o morir y en 1988 se recreó el mito de manos de George Perez. Pero eso es otra historia...

Mai
Una colegiala atípica

Simpática, dulce, guapa y con un padre casi perfecto, Mai, a sus catorce años, tiene una vida relativamente normal. Pero lo cierto es que las apariencias engañan. Oculta un secreto: es poseedora de unos increíbles poderes mentales. Pero lo sobrelleva bien, hasta que un día su padre le dice que coja las maletas Deben abandonar con urgencia la ciudad y dirigirse al Santuario Togakushi, el lugar del que procedía su madre y donde se halla su madre. La Alianza de la Sabiduría consigue alcanzarlos finalmente. Provocará la separación de padre e hija, iniciándose una persecución por parte de la secta hacia Mai al más puro estilo del Fugitivo.

GHOST IN THE SHELL
Policía en la red

En un futuro no muy lejano, como suele ser habitual en estos casos, ha sido creado un cuerpo especial de policía encargado de la búsqueda y captura de criminales fuera de la ley. Su capitana es Monoko Kusanagi, una hermosa pero distante mujer cuyo cuerpo es cibernético. Investigando la posible deserción de un alto puesto político de un país rival, Kusanagi entra en contacto con lo que en un principio parece un terrorista de la red. Monoko empieza a sentir cierta obsesión por la inteligencia artificial que ha cobrado consciencia de sí misma. Finalmente en el encuentro final, tras una introspección filosófica, la capitana Kusanagi y la I.A. se fusionan creando un nuevo ser único en su especie. Uno de los mejores mangas realizados en Japón y producto del futurista Masamune Shirow.

Concepción Corrales

CDs Un poco de Música

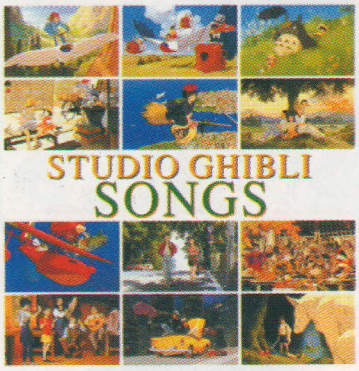
¿Cuantos Cds de anime tienes en casa? Ya sean muchos, pocos o ninguno, lo que está claro es que todos hemos descubierto la alta calidad de las producciones japonesas en materia de música de anime. Por eso mes a mes os acercamos los que son, a nuestro parecer, buenos Cds. Además, si buscáis información sobre algún título en especial, escribidnos, y nosotros lo incluiremos en esta sección.

MARMALADE BOY
BEST ALBUM

Me gusta, para que voy a negarlo. Es una BSO al estilo de las que se hacían antes de anime, convencional, facilona, con muchísimas canciones vocales, sin más pretensión que la canción sencilla y resultona que se adapta a la serie a las mil maravillas. Si has oido alguna canción en la serie, en este CD está, esa y muchas otras: el opening, los endings, el eterno "moment"... Podrás disfrutar de las canciones que aparecían en los momentos más emocionantes de la serie. Si te gusta este anime es el CD perfecto, no lo dudes. Los estilos son en cierta manera variados: desde la canción melódica y con fuerza del "Lonely Rain" (la canción que cantaba Yuu en el festival del instituto, y que tocaba al teclado Kei), a la despedida de Meiko a Nachan en la estación. Recomendable, y si te gusta la serie, imprescindible.

XENOGEARS
CREID

Este Cd es la versión "arranged" que se ha hecho de Xenogears. Las 10 canciones que lo componen, están compuestas y hechas al completo por Yasunori Mitsuda, compositor de la "Squaresoft", y que tiene tras de si, la música de Chrono Trigger y Xenogears original, entre otros. El Cd es una mezcla de música tradicional irlandesa y algo de Rock, dejando entrever un coro bulgaro en alguna de las piezas, tambores, harpas celtas, y diversos instrumentos que le dan ese aspecto tradicional. De las cinco canciones vocales, cuatro son en japonés. "Creid" significa creer en la lengua galesa, en cierta manera, ese es el mensaje que transmite este Cd, creer en nosotros mismos.Merece la pena. En algunos casos, se le ha comparado al nivel de la música del Final Fantasy.



STUDIO GHIBLI SONGS
La recopilación más completa y mejor elegida del Studio Ghibli que se ha hecho hasta ahora. En un total de 16 canciones, recogen las más famosa de dicho estudio desde 1984 hasta 1997, desde "Kaze no tanino Naussicca" hasta "Mononoke Hime" incluyendo "On your mark", el video publicitario de la canción de Chage & Aska, para la que Miyazaki hizo una obra de arte en unos pocos minutos. Por supuesto, están incluidos temas principales de Totoro, Kiki's Delivery Service, Porco Rosso, Mimi o Sumaseba, Laputa, Hotaru no Haka, etc. Si te gusta este tipo de música melódica y cargada de todo tipo de sentimientos, es uno de los mejores Cds que he visto nunca.

RUROUNI KENSHIN BEST COLLECTION
Este Cd está compuesto por los openings y los endings, interpretados , su mayoría por grupos de pop-rock, muy celebres en Ja´pon. De hecho, diría que es lo mejor que han hecho alguno de estos grupos. El Cd contiene 14 pistas, todas ellas cantadas, y hay para todos los gustos, aunque principalmente es una música bastante cañera. Destacar por encima de todas, "I'ts gonna rain!, una de las más famosas de esta serie.
Si no te gusta demasiado su música instrumental, pero te ocurre al contrario con todas las canciones, es el Cd más recomendable.

SUNRISE SONG COLLECTION
Este CD es uno de tantos que no tienes ni idea de que va, con motivo de qué ha sido publicado, ni el criterio con que ha sido escogido. Simplemente está ahí, es uno de esos que ves y dices: del montón extraño. Sin embargo no es así. Un poco de labor de estudio y descubres que se trata de una recopilación de canciones vocales de las series de la productora SUNRISE. A saber: todas las GUNDAM, Macross 7, GPX Cyber Formula, Escaflowne… Ahora ya parece más atractivo, ¿verdad? Pues lo es. La discografía de Gundam es inmensa y, por regla general, de contenido instrumental. Pero de vez en cuando aparecen verdaderas joyas que quedan perdidas para el aficionado medio. Todas están en este CD (bueno, casi todas). Sin mencionar claro está las versiones especiales para el disco interpretadas por Fire Bomber sobre sus temas clásicos de Macross 7. Añadele media decena más de vocales bastante buenas y, sobre todo, desconocidas, y configurarás uno de los CDs de anime que más sorprenden, sobre todo teniendo en cuenta lo que se espera de él tras su primer vistazo inicial. Muy recomendable. Para completistas.

BANDA SONORA DEL MES

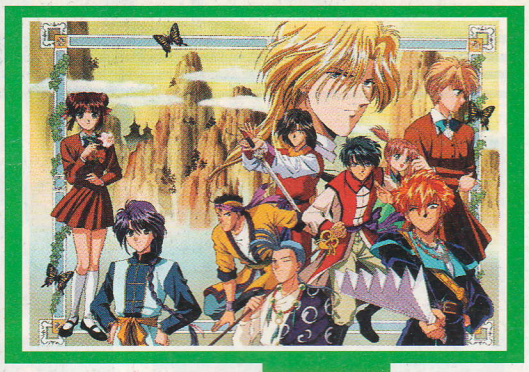
SEKIRIA. BUBLEGUM CRISIS TOKYO 2040

¿Qué define a BBG? Cyberpunk, mechas y música. Pues en esta nueva versión, también. Pero los tiempos corren, y las series se adaptan al gusto del publico al que van dirigidas… Si conoces algo de la música original de Bubblegum Crisis, no esperes encontrar nada parecido en este. También es cierto que no se trata del Original Soundtrack, sino el nuevo disco de Priss, la cantante de las Knight Sabers. El ritmo ha cambiado totalmente hacia el power jpop, al estilo Nanase Aikawa. De hecho algunos temas nos recuerdan a ella. Es un disco con temas vocales, muy modernos, en momentos incluso oscuros. Es potente, muy bueno en general. Tanto como para nombrarlo CD del mes, pero le falta algo para llegar a ser genial. Se queda en las puertas, casi lo consigue, pero de ahí no pasa… Y no se si eso es mejor o peor, pero puede provocar que no le saques el rendimiento que merece. Si te gusta la música con fuerza, no lo dudes, compralo. Es un muy buen disco. Quizás si sigo oyéndolo entre en el olimpo de mis cds favoritos…

MÁS MANGA

PRÓXIMO NUMERO

NÚMERO 2 - ABRIL

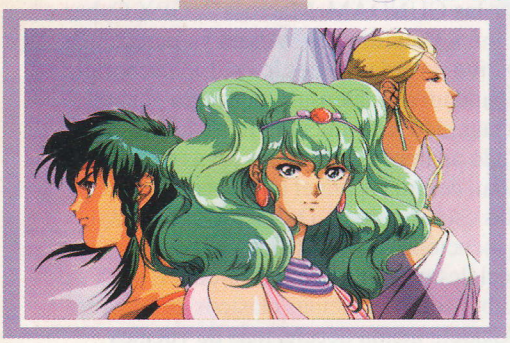


Idol Densetsu ERIKO

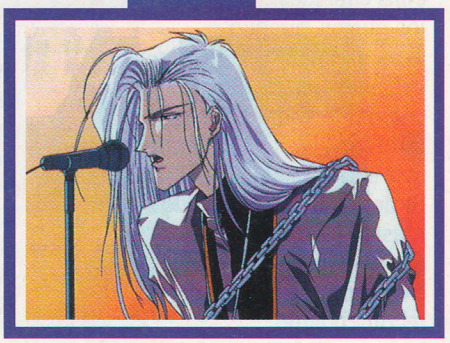
Dark Angel

Fushigi Yugui

Shurato



Bronze



Vampire Princess Miyu

No te pierdas el próximo número de +Manga. Tenemos estas y muchas otras sorpresas preparadas para ti...

MÁS MANGA
Número 1 - Marzo 2000

Dirección General:
Mª JOSÉ CASTRO

Jefes de Redacción:
Eloisa Fernández y Rafael Gallardo

Maquetación:
Eloisa Fernández y Rafael Gallardo
Redactores:
Maria del Mar Fernández, Concepción Corrales, Jaime Reguart, Miguel Angel Sánchez, José Bonaparte y Josefina Beauharnais,
Mae Fernández, Rafael Gallardo.

Contenido del CD:
Eloisa Fernández y Rafael Gallardo

Secretaria de dirección: ROSANA JIMÉNEZ
Administración: LUISA GARCÍA

Director de producción: JOSÉ GARCÍA

Suscripciones: Vanessa (93) 477 02 50

Redacción y administración:
Avda. Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: (93) 477 02 50. Fax: (93) 477 22 84.

Fotomecánica:
ARES Informática S.L.
Impresión:

Duplicación Cd's:
Novodisk
Distribución:
COEDIS S.A.

Depósito Legal: M-49223/99

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas y/o contenidos del mismo . Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus respectivos autores.

Mas Manga no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores en los artículos publicados ni está necesariamente de acuerdo con las opiniones expresadas en los mismos.

© 2000 ARES INFORMÁTICA, S.L.

Impreso en España

ARES INFORMÁTICA S.L.

EDITA:
ARES INFORMÁTICA, S.L.
Presidente:
ALBERT RODRÍGUEZ
Directora General:
Mª JOSÉ CASTRO
Director Técnico:
JOSÉ GARCÍA
Director Adjunto:
RAMÓN CARDONA

No busques más...

TE ENSEÑAMOS LO QUE NADIE SE ATREVIÓ A ENSEÑARTE

No es "la revista que estabas esperando"...

... es mucho más.

Bienvenidos al NeXuS

MANGA · CÓMICS · ROL · CLÁSICOS · LIBROS · ART BOOKS · VIDEOJUEGOS · CINE · INTERNET